Advanced Dungeons & Dragons(R)

2-е Издание

Том Магии

T S R ®

1995 г.

Предисловие

Ух, еще один большой проект закончен! Когда я начал работу над *Томом Магии*, я и не подозревал, что это станет таким совершением. В конце концов, это казалось довольно простым делом. О том чем это кончится, я должен был знать лучше.

Все началось с почти невинного комментария, вроде: "Имеется много пробелов в списках заклинаний волшебников и жрецов. Возможно, мы должны что-то с этим сделать." Я не помню, я или кто-то другой предложил эту идею, но кто бы ни сказал это, он был прав. Я знал, что они правы, потому что я ясно видел это ко времени, когда было закончено 2-ое Издание *Руководства Игрока* AD&D®,.

Эти пробелы не зияли пропастью в игровой системе. Они были небольшими, подобно: "Ну и дела, было бы хорошо иметь заклинание, которое делало бы X или Y, или Z, или что-то подобное". Иногда это были вещи помогающие объяснить, что сверхъестественные люди всегда включали приключения или немного контактов, которые пригладят вещи для игроков и Данжон Мастеров. *Том Магии* мог быть тем местом, которое воплощало бы некоторые из этих идей в Игровой Системе AD&D®. Месяцами позже (потому что месяцы всегда проходят между идеей и фактическим выполнением работы), пришло время, сделать все это реальностью.

Это случилось, когда я обнаружил два недостатка в великой идее. Во-первых, заполнить книгу собранием разных заклинаний не было достаточно. В скольких разновидностях *огненного шара, разряда молнии* и *замешательства* вы действительно нуждаетесь? Во вторых, книга дополнений и приложений, не стала бы интересной, ни для проектировщика игры, ни для игроков. Чтобы сделать *Том Магии* интересным, он нуждался в какой-то приманке.

В результате, *Том Магии* – это намного больше, чем простое собрание заклинаний. На этих страницах появляется много новых идей относительно типов и использования магии: дикая магия, кооперативная магия, центры, элементалисты и т.п. И, наконец, *Том Магии* предлагает больше чем просто заклинания, он дает волшебникам и жрецам широту и диапазон. Во многих случаях, это магическая шкатулка Пандоры.

В довершении этих беспокойств была проблема умственного здоровья. Если бы я один был должен был заполнить все эти страницы заклинаниями и волшебными изделиями, я писал бы от сотворения мира до настоящего времени. Не имелось никакого способа, которым я мог бы создать все эти новые заклинания и остаться в здравом уме. Именно поэтому имеется руководитель проектировщиков, приведенный в авторах. Часто беря, самые голые мои идеи и предложения, эти творческие люди создавали широкое разнообразие заклинаний и изделий. После вычеркивания заклинаний, слишком одинаковых по форме и функции, я могу предложить вам ум и разнообразие шести различных проектировщиков, а не только одного! Мы и проектировщиками надеемся, что вы найдете *Том Магии*, и интересным, и полезным. Позвольте ему быть вашим гидом столько, сколько новых волшебников и жрецов смогут войти в AD&D Игру.

Дэвид Кук

Февраль, 1991

Оглавление

Глава 1: Как Использовать *Том Магии*

Глава 2: Волшебные Заклинания
- Заклинания Первого Круга
- Заклинания Второго Круга
- Заклинания Третьего Круга
- Заклинания Четвертого Круга
- Заклинания Пятого Круга
- Заклинания Шестого Круга
- Заклинания Седьмого Круга
- Заклинания Восьмого Круга
- Заклинания Девятого Круга

Глава 3: Жреческие Заклинания
- Заклинания Первого Круга
- Заклинания Второго Круга
- Заклинания Третьего Круга
- Заклинания Четвертого Круга
- Заклинания Пятого Круга
- Заклинания Шестого Круга
- Заклинания Седьмого Круга
- Квестовые Заклинания

Глава 4: Волшебные Изделия
Приложение 1: Волшебные Заклинания по Школам
Приложение 2: Жреческие Заклинания по Сферам
Приложение 3: Заклинания по Алфавиту

Авторы
Проектировщики:
Дэвид Кук (Дикая магия, Магия Веры)
Найджел Финдлей (Числа, Мысль, Война)
Энтони Херринг (Элементалисты, дополнительные заклинания)
Кристофер Кубасик (Хаос, Порядок)
Карл Саргент (Квестовые Заклинания, Метамагия)
Лебедь Стога (Время, Путешествие, Стража)

Координатор: Дэвид Кук
Редактирование и Дополнительное Развитие: Энн Броун
Корректура: Энн Броун, Грабьте Короля, Dori Watry

Шестое издание: февраль, 1995

Как использовать Том Магии

Ученик стоит в лаборатории своего старого учителя. Глаза парня скользят вдоль столов, загроможденных перегонными кубами, ретортами, мензурками, крыльями летучей мыши и склянками, и дальше к полкам свитков и книг. Заплесневелый старый том, в выделанной зеленой коже с блестящими серебряными застежками, привлекает его внимание. Его учитель – в другом месте, так что любопытный ученик снимает тяжелый том с полки и, задержав дыхание, сдувает толстый слой пыли. "Том Магии" читает он название, на серебряном листе ломкого переплета.

Ученик не может поверить в свою удачу. Он никогда не замечал этой книги прежде. Какие тайны его учитель скрыл от него? Какие тайны он обнаружит внутри? Дрожащими пальцами, ученик открывает скрипящие застежки переплета.

"Гм… О нетерпеливая молодость! Возможно, вы не удовлетворены моим обучением и хотели бы поискать другого учителя!" Быстро повышается голос учителя из-за ученика. Ученик смущается и виновато захлопывает том, защелкивая застежки. Обернувшись, он застенчиво улыбается своему учителю.

Старый волшебник, лысый и полный, берет книгу из рук ученика. "Прежде, чем вы сможете изучать тайны вроде этих, во-первых, вы должны научиться использовать основы, которые, я иногда сомневаюсь, что вы когда-либо познаете. Теперь сообщите мне, что за три Великих Жестикуляции используются при активировании заклинания света*?" Волшебник ловко вдвигает том назад на полку, пока говорит.*

Взволнованный, ученик запинается из-за того, что чувствует затруднения в элементарном ответе. Но в сердце, он знает, что когда-нибудь он прочитает тайны этого тома.

Когда-нибудь - это теперь!

Как Использовать Эту Книгу

При двух сотнях новых заклинаний для волшебников и жрецов, и новых волшебных изделий, вопрос того, как использовать эту книгу может показаться довольно очевидным для большинства игроков. Кажется, есть простой ответ на этот вопрос, открывать страницы, выбирать заклинания и волшебные изделия, и вводить их в кампанию.

Конечно, это может быть сделано и так, но игроки и Данжон Мастера, которые выберут этот путь, пропустят многие новые возможности и расширения, которые может предложить *Том Магии*. На поверхности, *Том Магии*, может показаться, простым собранием заклинаний и волшебных изделий. Но он содержит новые игровые правила и информацию, которая намного глубже.

Это издание представляет новые типы волшебников, расширение специализаций, новые жреческие сферы, и новые разновидности жреческой магии. Эти правила имеют намного больший потенциал воздействия на кампанию, чем можно было бы предположить на первый взгляд. Чтобы извлечь наибольшую выгоду от этих расширений, Данжон Мастер должен тщательно продумать, как ввести и использовать новые правила.

Для Кого Эта Книга?

Том Магии написан, и для Данжон Мастера, и для игрока. Данжон Мастер, который вырывает эту книгу из рук своих игроков, оказывает их игре плохую услугу. Аналогично, игроки, которые хотят, чтобы эта книга использовалась только как справочник о новых волшебных изделиях, упускают идею. И игрок, и Данжон Мастер могут использовать эту книгу, чтобы улучшать и расширять игру.

Волшебники

В игровом мире волшебников, имеются два существенных дополнения - дикая магия и элементалисты. Дикая магия – это странный, новый тип волшебной энергии, только исследуемый и обнаруженный впервые. Дикие маги редки и экзотичны. Намного раньше, чем встреча с таким волшебником, герои могут слышать сообщения о новом типе магии от путешественников в отдаленные страны. Конечно, все авантюристы знают, что эти сообщения имеют тенденцию быть преувеличенными – большее выдумок, чем фактов.

Лучше если Данжон Мастер представит первое появление дикого мага как таинственного мастерского персонажа. Дикий маг может ненадолго присоединиться к партии или он может стать трамплином для приключения. Он не должен быть оруженосцем или наемником, а кем-то равным героям, или выше их. Это даст игрокам возможность испытать все чудеса (и ужасы) дикой магии перед погружением в это новое искусство. После того, как герои узнали, кое-что об этой странной магии, герои дикие маги могут быть введены в игру, возможно как ученики того же мастерского персонажа. Постепенно, эти новые маги станут обычными членами мира кампании.

Элементалисты могут быть введены в игру так же, хотя их прибытие, вероятно, будет менее таинственно. Первое появление специализации могло бы быть маленькой школой или гильдией в близлежащем городке, основанной элементалистом из отдаленных земель (где такая магия обычна). Недавно появившийся волшебник, вероятно, будет искать учеников; новые герои имеют право присоединиться к школе. Конечно, местные маги могут заинтересоваться (и положительно, и отрицательно) его действиями.

Жрецы

Введение новых жреческих сфер может в некоторых кампаниях представлять теологическую проблему, если существующая Сила имеет влияние в некоторой сфере, почему ее жрецы никогда не имели этих заклинаний прежде? Почему они встают утром, и внезапно получают доступ к заклинаниям никогда прежде не виданным?

Данжон Мастер может использовать несколько решений этого вопроса. Первый наиболее эффективен для таких тайных сфер как Мысль и Числа. В этом случае, немногие (если они есть) существующие Силы имеют доступ к этим сферам. Вместо этого, жрецы прибывают (также как и дикие маги) из отдаленных стран, распространяя слово своего бога. Эти жрецы NPC имеют странные способности никогда не виданные прежде. В некоторых местах, они могут быть приняты, в то время как в других, их могут прогнать. Когда создаются новые герои, эта "новая" вера со всеми ее преимуществами и неудобствами становится возможностью.

Другое объяснение, особенно полезное для сфер Войны и Стражи то, что Сила всегда имела доступ к этим заклинаниям, но никогда не имела потребности предоставлять их жрецам. Божество войны могло отказывать в заклинаниях Боевой сферы, пока не существует угрозы войны. Чтобы ввести Боевую сферу в кампанию, Данжон Мастер должен просто создать небольшую напряженность на границе и сосредоточение отрядов – отличный фон для многих приключений.

Некоторые божества могут быть слишком отстраненными или отдаленными, чтобы стать вовлеченными в дела людей, пока не возникает потребность. Это особенно соответствует сферам Порядка и Хаоса. Изменение в "гармонии вселенной" могло бы привлекать внимание этих Сил, чтобы "восстановить статус кво".

Введение подразделения в элементной сфере может быть произведено так же. Иностранные жрецы могут появляться в регионе кампании и представлять концепцию, или существующие жрецы могли бы обнаружить, что их собственные божества, внезапно проявили более активный интерес в их заклинаниях. Конфликт или конкуренция на элементных планах могут использоваться, чтобы оправдать твердую приверженность специфическому элементу. Огненный бог, чувствуя усиление морского бога, может предписывать строгий элементный выбор, чтобы поддержать преданность своих жрецов.

Из всего нового жреческого материала, легче всего ввести квестовые заклинания. Их дает Данжон Мастер только, когда создаются специальные условия. Легко определить, когда создаются эти условия, но все же это
никогда не гарантирует получение квестовых заклинаний.

Волшебные Изделия

Из всего нового материала в этой книге, волшебные изделия требуют наименьшего количества усилий, чтобы ввести их в кампанию. Многие - просто сокровища, которые могут быть обнаружены в недавно найденном запасе. В этом случае, Данжон Мастера поощрены не

показывать все свойства недавно найденного изделия. Скорее, игрок должен быть вынужден озадачить из свойства изделия. Например, герои находят волшебное перо. Что оно делает? Как оно используется? Ответ на эти вопросы - цель, которую игроки могут устанавливать для своих героев. После расхода времени, заклинаний, и денег на исследовании и возможно большее количество приключений, герои могут обнаружить, что они имеют *перо порядка*.

Другой эффективный и логический метод для представления волшебных изделий никогда прежде не замеченных является для мастерских персонажей, чтобы обладать этими очаровательными новыми устройствами. Таким образом, дикий маг мог бы иметь *жезл разрушения* или элементалист *палочку коридоров*.

Терпение, Терпение, Терпение

Важная вещь, и для Данжон Мастера, и для игроков, чтобы помнить состоит в том, что существование *Тома Магии* не означает, что все в нем должно быть вразу введено в игру. Если потребность в специфическом заклинании не существует сразу же, не стоит волноваться. Рано или поздно, игрок или Данжон Мастер обнаружят, что оно удовлетворяет его потребности совершенно. Должным образом используемый, *Том Магии* станет источником неожиданностей и вдохновения для многих приключений.

Новые Правила для Волшебников

Маги и магия, великая и малая, являются ключевым элементом фентезийной кампании. В то время как обеспечено значительными силами, имеются все еще обширные горизонты для магов, которые необходимо исследовать. Только маленькая часть этих возможностей исследуется в Томе Магии - дикая магия, элементные специалисты и метамагия.

Дикая Магия

Одно из самых новых открытий из великих стран Забытых царств - это дикая магия. Первоначально рассматриваемая немного больше чем неудачным побочным продуктом эпической борьбы среди богов этого мира, странные эффекты диких земель (поскольку эти области, затронутые дикой магией известны) привлекли внимание многих любопытных или академических волшебников.

Вообще, два типа волшебников притянуты к этим странным областям. Первый - это исследователи: волшебники посвятили изучению теоретических подкреплений магии. Для них, дикие области являются скрытые тайны волшебной вселенной и дают новое понимание того, как волшебная энергия функционирует. От их работы развили начала теории случайной магии - те, которые бросают вызов традиционным школам.

Второй тип волшебника, притянутого к диким землям гораздо менее строг и методический. Эти волшебники привлечены явной случайностью и неуверенностью в диких землях. Такие маги стремятся включить дикую магию в их заклинания, комбинируя традиционную магию с новыми теориями случайной магии, бросая дозу их собственной хаотичной природы как дополнительная мера. Эти волшебники - истинные дикие маги, кто были замечены недавно в различных землях.

Хотя первоначально обнаруженная и исследованная на Ториле, ЗАБЫТЫЕ ЦАРСТВА® мире кампании, искусство дикой магии быстро распространилось к другим местам. Дикие маги, через телепортирование, перемещение между измерениями, прыгающий планара, и даже пешком, несли предписания дикой магии к странам и мирам, далеко удаленным от Торила.

Дикие маги

С открытием дикой магии началось появление волшебников, посвященных ее изучению. Подобно их традиционным братьям специалистам, дикие маги бросили себя в интенсивное изучение данного аспекта магии. Это дало им уникальные выгоды и ограничения на их способности. Дикая магия настолько отлична от традиционной магии, что только посвятившие все время ее изучению, могут использовать дикую магию; никакой другой волшебник кроме дикого мага не может пытаться использовать заклинания дикой магии.

Дикие маги ни в коем случае не волшебники специалисты, по крайней мере, не в традиционном смысле. Дикие маги не учятся в пределах границ школ. Вместо этого, их исследование новых теорий дикой магии несет их во все различные области. Дикая магия имеет силы в некоторых областях (особенно предсказание и Трансформирование), но она не ограничена любой отдельной школы магии. Сторонники дикой магии гордо трубят о широкой базе их искусства и гибкости как ее больших преимуществах.

Конечно, они те же самые защитники быстры, чтобы преуменьшить недостатки дикой магии. Прежде всего, это - дикая магия. В редких случаях, любое заклинание может иметь опасно непредсказуемые результаты, включая имеющее неприятные последствия или создание совершенноно противоположного эффекта от того, что был бы желателен. Более обычно, величина заклинания: диапазон, продолжительность, область поражения или даже повреждения - может колебаться от использования до использования. Заклинания, брошенные дикими магами неотъемлемо непредсказуемы.

Только персонажи с Интеллектом 16 или больше достаточно умны, чтобы стать дикими магами. Теории дикой магии нарушают все основы, и только персонажи высокого интеллекта способны расшифровать тайные

скручивания ее метаматематической теории. Хотя дикая магия хаотична на поверхности, изучение в этой области требует усердия и дисциплины.

Не имеется никаких ограничений на жизненные ценности дикого мага. Расы диких магов ограничены теми расами с компетентностью в магии; таким образом, только люди, эльфы и полуэльфы могут быть дикими магами. Гномы имеют некоторый волшебный талант, но испытывают недостаток основы базовых навыков и знания, необходимого чтобы использовать эту новую область.

Дикие маги должны соблюсти обычные ограничения для всех волшебников относительно оружия и доспеха. Они используют тот же самый THAC0 и ценности инстинктивной защиты традиционных волшебников. Они прогрессируют в уровне согласно Волшебным Уровням опыта и Волшебным таблицам Прогрессии Заклинания (Таблицы 20 и 21 в *Руководстве Игрока*).

Дикие маги имеют несколько способностей и ограничений. Подобно специалистам, дикие маги способны запомнить одно дополнительное заклинание в круг заклинаний. Это заклинание должно быть заклинанием дикой магии, хотя оно может быть из любой школы; дикие маги не имеют никаких оппозиционных школ также, как и специалисты.

Дикие маги получают премию +10% при изучении новых заклинаний дикой магии и штрафа -5% при изучении других заклинаний. Поскольку дикая магия несколько "быстра и свободна", дикие маги могут исследовать новые заклинания, как будто они были на один круг менее трудными, уменьшая количество времени и денег необходимых, чтобы создавать новые заклинания.

Некоторые волшебные изделия ведут себя по-другому в руках дикого мага. Это из-за его понимания случайных процессов их энергии. Наиболее известное из них - это *палочка удивления*. Дикий маг имеет шанс 50% управления палочкой, разрешающий ему использовать заряды из палочки, чтобы бросить любое заклинание, которое он уже знает (но не должен запомнить). Число зарядов используемых палочкой равно кругу желательного заклинания. Если попытка терпит неудачу, только один заряд используется, и случайный эффект произведен.

Дикий маг может управлять следующими изделиями 50% времени, таким образом позволяя ему выбрать результат или изделие вместо доверия случаю: *амулет планов, мешок бобов, мешок уловок, колода иллюзий*, *колода многих вещей* и *источник многих миров*.

Таблица 1: ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ

Истинный ---------- Бросок кубика (D20)----------																				
Уровень	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	**+1**
2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	**0**	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1
3	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	**0**	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2
4	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	**+2**	+2
5	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	**-1**	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3
6	-3	-3	-2	-2	**-1**	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3
7	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	**0**	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
8	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	**+2**	+2	+3	+3	+4	+4
9+	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	**-1**	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Жирным шрифтом выделены результаты указывающие на дикую волну; консультируйтесь с Таблицей 2; Результаты Дикой Волны.

Изменения Уровня

Наиболее широко использующийся аспект способностей дикого мага - его подход к заклинаниям. Работа дикого мага с принципами неуверенности воздействует на все заклинания, которые имеют переменную уровня для диапазона, продолжительности, области поражения, или повреждения. Каждый раз, как дикий маг использует заклинание с переменной уровня, он беспорядочно определяет окончательный уровень магической силы заклинания. Заклинание может функционировать с малым, равным или большем эффектом чем обычно. Степень изменения зависит от истинного уровня заклинателя, как показано в Таблице 1.

Чтобы определять уровень на котором заклинание брошено, игрок должен бросить 1d20, когда заклинание брошено. Изменение фактического уровня заклинателя найдено в точке, где истинный уровень персонажа и бросок кубика пересекаются. (Истинный уровень относится к текущему уровню опыта дикого мага.) Если результат - положительное число, то эти уровни добавлены к истинному уровню заклинателя с целью использования заклинания. Если результат - отрицательное число, то это количество уровней вычитаются из истинного уровня заклинателя. Если результат - 0, то заклинание брошено как обычно. Изменение силы заклинания не имеет никакого постоянного влияния на уровень опыта мага или способность использования.

Например, Theos, дикий маг 7-го уровня, использует *огненный шар*. Он желает, чтобы оно взорвалось в 70 ярдах от него на участке группы продвигающихся орков. *Огненный шар* имеет переменные уровня для диапазона (10 ярдов + 10 yds./level) и повреждения (1d6/level). Бросок кубика сделан по Таблице Изменения Уровня с результатом 19, указывая на изменение уровня +3. *Огненный шар* функционирует, как будто брошенное волшебником 10-го уровня (7+3) и легко достигает своей цели, причиняя 10d6 единиц повреждения. Если бы изменение уровня было -3 (бросок кубика 2), то заклинание сработало бы, как будто оно было 4-го уровня. В этом случае, огненный шар упал бы ближе, так как его максимальный диапазон будет 50 ярдов (10 ярдов + 10 ярдов 1d4).

Один дополнительный эффект может происходить когда заклинания имеют переменный уровень магической силы. Если следствие Таблицы 1 выделенное **жирным** шрифтом, заклинатель неосторожно создал дикую волну в заклинании в дополнение к эффектам заклинания. Дикая волна ненадолго приоткрывает дверь, через которую сырая волшебная энергия льется. Энергия не полностью управляется действиями заклинателя. Результат, часто захватывающий, и является редко запланированным заклинателем, а иногда меньшая или большая версия желательного заклинания. В других случаях, дико невероятные результаты происходят.

Песни могут заполнять воздух, люди могли бы появляться из ниоткуда, или пол может стать водоемом жира. Безотносительно от того что случается, это сущность дикой местности.

Когда дикая волна происходит, Данжон Мастер должен бросить по Таблице 2. В отличие от многих других случаев в AD&D® Игре, в которой Данжон Мастер поощрен выбрать подходящий результат, дикие волны, лучше решены случайным случаем. Активный выбор результата смещает природу дикой магии. Данжон Мастера поощрены быть случайными и веселится.

Таблица 2: РЕЗУЛЬТАТЫ ДИКОЙ ВОЛНЫ

D100

Бросок	**Результат**
01	*Силовая стена* появляется перед заклинателем
02	Заклинатель пахнет подобно скунсу на продолжительность заклинания
03	Заклинатель выстреливает восемь не-ядовитых змей из кончиков пальцев. Змеи не нападают.
04	Одежды заклинателя зудят (+2 к инициативе)
05	Заклинатель пылает согласно заклинанию света
06	Эффект Заклинания имеет 60' радиус, сосредоточенный на заклинателе
07	Следующая фраза, которую говорит заклинатель становится истинной на 1 ход
08	Волосы Заклинателя вырастают на один фут в длину
09	Заклинателя поворачивается на 180 градусов
10	Лицо Заклинателя чернеет от маленького взрыва
11	Заклинатель развивает аллергию на свои волшебные изделия. Персонаж не может управлять чиханием, пока все волшебные изделия не удалены. Аллергия продолжается 1d6 ходов.
12	Голова Заклинателя увеличивает на 1d3 хода
13	Заклинатель *уменьшается* (инвертированное *увеличение*) на 1d3 хода
14	Заклинатель становиться безумно влюбленным в цель до использования *снятия проклятия*
15	Заклинание не может быть отменено по желанию заклинателем
16	Заклинатель *полиморфируется* беспорядочно
17	Красочные пузыри выходят изо рта заклинателя вместо слов. Слова выпущены, когда пузыри лопаются. Заклинания с устными компонентами не могут быть брошены в течении 1 хода.
18	Инверсия *языков* воздействуют на всех в пределах 60 футов от заклинателя
19	*Огненная стена* окружает заклинателя
20	Ноги заклинателя увеличиваются, сокращая движение к половине нормального и добавляя +4 к броскам на инициативу на 1d3 ходов
21	Заклинатель переносит тот же самый эффект заклинания как и цель
22	Заклинатель поднимается на 20' на 1d4 ходов
23	*Внушение страха* с 60' радиусом, сосредоточенным на заклинателе. Все в пределах радиуса кроме заклинателя должны делать инстинктивную защиту.
24	Заклинатель говорит писклявым голосом в течении 1d6 дней
25	Заклинатель получает Ренгеновское зрение на 1d6 раундов
26	Заклинатель стареет на 10 лет
27	*Тишина, 15' радиусом* сосредотачивается на заклинателе
28	10'x10' яма появляется прямо перед заклинателем, и 5' глубиной за каждый уровень заклинателя
29	*Инвертирование гравитации* под ногами заклинателя на 1 раунд
30	Цветные струи льются из кончиков пальца заклинателя
31	Эффект заклинания ударяет рикошетом по заклинателю
32	Заклинатель становится невидимым
33	*Цветной конус* из кончиков пальца заклинателя
34	Поток бабочек льется изо рта заклинателя
35	Заклинатель оставляет монстро-форменные следы вместо своих собственных, пока рассеивание магии не брошено
36	3-30 драгоценных камней вылетают из кончиков пальца заклинателя. Каждый драгоценный камень стоит 1d6x10 gp.
37	Музыка заполняет воздух
38	*Создание еды и воды*
39	Все обычные огни в пределах 60' заклинателя погашены
40	Одно волшебное изделие в пределах 30' от заклинателя (беспорядочно выбранное) навсегда иссушается
41	Одно обычное изделие в пределах 30' от заклинателя (беспорядочно выбранное) становится навсегда волшебным
42	Все виды волшебного оружия в пределах 30' заклинателя увеличены на +2 на 1 ход
43	Дымные струйки сочатся из ушей всех существ в пределах 60' от заклинателя в течении 1 хода

44 Танцующие огни
45 Все существа в пределах 30' от заклинателя начинают икать (+1 к Времени Активирования, -1 к THAC0)
46 Все обычные двери, секретные двери, опускные решетки и т.д. (включая запертые или заложенные) в пределах 60' от заклинателя, распахиваются
47 Заклинатель и цель меняются местами
48 Заклинание воздействует на случайную цель в пределах 60' от заклинателя
49 Заклинание терпит неудачу, но не вытерто из разума заклинателя
50 *Вызывание монстра II*
51 Внезапное изменение в погоде (температурное повышение, снег, дождь и т.д.) длительностью 1d6 ходов
52 Оглушающий удар воздействует на каждого в пределах 60'. Все, кто могут слышать, должны спастись против заклинания или быть ошеломлены на 1d3 раундов.
53 Заклинатель и цель обменниваются голосами до *снятия проклятия*
54 Врата открываются на беспорядочно выбранный внешний план; шанс 50% для существа внешнего плана, чтобы появиться.
55 Заклинание функционирует, но вопли подобны визжащему
56 Эффективность Заклинания (диапазон, продолжительность, область поражения, повреждение и т.д.) уменьшается на 50%
57 Полностью измененное Заклинание, если инвертирование возможно
58 Заклинание создает физическую форму элементала со свободной волей и не может управляться заклинателем. Элементал остается на продолжительность заклинания. Прикосновение элементала создает эффект заклинания (THAC0 равняется заклинателю).
59 Все оружие в пределах 60' от заклинателя пылает в течении 1d4 раундов
60 Функционирует Заклинание; любая применимая инстинктивная защита не позволяется
61 Заклинание, кажется, терпит неудачу когда брошено, но происходит на 1-4 раунда позже
62 Все волшебные изделия в пределах 60' от заклинателя пылают в течении 2d8 дней
63 Заклинатель и цель меняются лицами на 2d10 раундов
64 Заклинание *замедления*, сосредоточенное на цели
65 Цель *введена в заблуждение*
66 *Разряд молнии* вылетает к цели
67 *Увеличивает* Цель
68 *Темнота*, сосредоточенная на цели
69 *Рост растений*, сосредоточенный на цели
70 1,000 фунтов неживой материи в пределах 10' от цели исчезает
71 *Огненный шар* сосредотачивается на цели
72 Цель превращается в камень
73 Заклинание брошено; материальные компоненты и память о заклинании остаются
74 Каждый в пределах 10' от заклинателя получает выгоды от лечения
75 Цель страдает головокружением (-4 AC и THAC0, не может использовать заклинания) на 2d4 раундов
76 *Огненная стена* окружает цель
77 Цель поднимается на 20' на 1d3 хода
78 Цель *слепнет*
79 Цель зачарована согласно *очарованию монстра*
80 Цель *забывает*
81 Ноги цели увеличиваются, сокращая движение до половины нормального и добавляя +4 к всем броскам на инициативу на 1-3 ходов
82 Разьедающий монстр появляется перед целью
83 Цель *полиморфируется* беспорядочно
84 Цель становится безумно влюбленной в заклинателя до *рассеивания магии* брошены.
85 Цель изменяет пол
86 Маленькое черное дождевое облачко формируется над целью
87 *Вонючее облако* сосредотачивается на цели
88 Тяжелый объект (валун, наковальня, сейф и т.д.) появляется над целью и падает нанося 2d20 единиц повреждения
89 Цель начинает чихать. Никакие заклинания не могут быть брошены, пока чихание не проходит (1d6 раундов).
90 Эффект Заклинания имеет 60' радиус, сосредоточенный на цели (все в пределах радиуса переносят эффект)
91 Одежды цели зудят (+2 к инициативе для 1d10 раундов)
92 Раса цели беспорядочно изменяется пока не отменена рассеиванием магии
93 Цель становится эфирной на 2d4 раундов
94 Цель *ускорена*
95 Вся ткань на цели рушится в пыль
96 Цель пускает ростки (никакое вызванное повреждение, могут быть обрезаны без вреда)
97 У цели вырастает новый бесполезный придаток (крылья, рука, ухо и т.д.) который остается, пока *рассеивание магии* не брошено
98 Цель изменяет цвет (отменено *рассеиванием магии*) 99 Заклинание{*период*} имеет минимальную продолжительность 1 хода (то есть, огненный шар создает шар пламени, которое остается для 1 хода, разряд молнии отскакивает и продолжается, возможно ударяющий рикошетом, для 1 хода, и т.д.)

99 Заклинание{*период*} имеет минимальную продолжительность 1 ход (то есть, *огненный шар* создает шар пламени, который остается в течении 1 хода, *разряд молнии* отскакивает и продолжается, возможно ударяя рикошетом в течении 1 хода и т.д.)

100 Эффективность Заклинания (диапазон, продолжительность, область поражения, повреждение и т.д.) увеличивается на 200%

Если иначе не отмечено, все заклинания, созданные дикой волной происходят в обозначенной целевой точке, и функционируют как обычно (соответствующие инстинктивные защиты позволяется). Истинный уровень заклинателя используется при вычислении диапазона, продолжительности, области поражения, и т.д. этих заклинаний.

Вышеупомянутый список, хотя и длинный, является только маленькой долей возможных результатов дикой волны. Данжон Мастер свободен создать собственные таблицы диких волн.

Таблицы подобные приведенной выше не могут принять во внимание ситуацию в момент использования. Не выполнимо создать скроенные эффекты для каждого заклинания, используемого каждым возможным способом. Поэтому, весьма вероятно, что некоторые результаты дикой магии будут не иметь смысла, быть невозможными, или не иметь никакого видимого эффект. В этих случаях, дикая волна не имеет никакого эффекта. Например, если маг использовал волшебный замок на дверь и вызвал дикую волну с результатом "Цель изменяет пол", никакой эффект не будет видим, так как двери не имеют пола (по крайней мере, насколько мы знаем). Аналогично, камень мог бы быть ускорен, или змея могла бы увеличить свои ноги. В этих случаях, ничего не случается, по крайней мере, ничего что воздействует на игру. При определении результата дикой магии, Данжон Мастер должен использовать свое лучшее суждение.

Наконец, даже случайности диких волн нельзя позволить разрушить историю приключения. Как окончательный рассказчик и арбитр игры, Данжон Мастер может перегенерить любую дикую волну, которую он считает слишком разрушительной для приключения. Если это случается, перебросьте кубики, чтобы получить новый результат. В случае типа этого, не обращайтесь с дикой волной как наличие никакого эффекта.

Ясно, дикие маги - это опасные существа. Не каждый игрок будет хотеть играть дикого мага; не каждая партия будет хотеть дикого мага. Данжон Мастер не должен добавить выгоды дикому магу, надеясь сделать класс более "привлекательным" для его игроков. Игроки, которые любят диких магов, будут играть их без взяточничества. Они найдут неуверенность и случайность диких магов непреодолимой; они - те игроки для кого дикий маг и был создан.

Волшебники Элементалисты

Элементалист волшебник - новый вид мага специалиста, начинающего появляться во всех странах. Эти волшебники презирают "принятые" теории

волшебной классификации (твердая структура школ) в пользу целостного, естественного понимания магии. Результат - элементализм.

Элементализм - не школа сама по себе; это - область специализации, сосредотачивающаяся на заклинаниях, вовлекающих четыре главных элемента: воздух, землю, огнонь и воду. Эти заклинания могут быть из любой из девяти школ магии. Заклинание огненного шара, например, принадлежит школе Трансформирования, но согласно элементалистам, это - также заклинание элементного огня.

В отличие от других специалистов, элементалист не специализируется в одной школе магии, но может изучать и использовать заклинания, принадлежащие к любой школе. Хотя это, может казатся, большим преимуществом, элементалисты переносят значительные штрафы при изучении и использовании заклинаний, которые не имеют отношения непосредственно к элементам. Исключение из этого штрафа - заклинания школы Малого Предсказания, которым каждый волшебник может научиться.

Каждый элемент имеет диаметральную противоположность: воздух противопоставлен земле, огонь противопоставлен воде, и наоборот. Каждый элементалист должен выбрать один элемент как свою специальность. Он может изучать и использовать любые заклинания, касающиеся его выбранного элемента и имеет преимущества при нем. Он может также использовать заклинания из двух элементов, которые не противопоставлены его специальности, в которых он не получает никаких премий или штрафов. Следовательно, он не может изучать или использовать любые заклинания, связанные с элементом, который противопоставлен его элементу специальности. Например, огненный элементалист может использовать заклинания, имеющие отношение к огню, воздуху или земле, но не может использовать заклинания элементной воды. Специалист также не может использовать волшебные изделия, которые дублируют эффекты заклинания его оппозиционного элемента.

Огонь
|
Воздух - противопоставлен - Земля
|
Вода

Хотя их репертуар заклинаний маленький, элементалисты - мощные волшебники, поскольку они получают следующие преимущества когда используют заклинания выбранного элемента:

• Элементалисты получают премию +25% при попытке к изучению заклинаний их элемента и премию +15 % при изучении других элементных заклинаний. Они переносят штраф -25 % при попытке изучения заклинаний, которые не касаются элементов.

• элементалист может запоминать одно дополнительное заклинание за каждый уровень, если по крайней мере одно из запоминаемых заклинаний - из его элемента специальности.

• Поскольку элементалисты имеют увеличенное понимание заклинаний в пределах их элемента, они получают +2 премию при инстинктивных защитах

против этих заклинаний. Другие существа переносят -2 штраф при создании инстинктивных защит против элементалиста, использующего заклинания из его специальности.

• Однажды в день, элементалист может хотеть использовать запоминенное заклинание из его элемента специальности, как будто он на 1d4 уровня выше. Он должен объявить свое решение сделать это немедленно до активирования заклинания. Это воздействует на диапазон, продолжительность, область поражения и повреждение; это не позволяет волшебнику использовать заклинание круга, который он обычно не мог использовать.

• Когда элементалист пытается создать новое заклинание, касающееся его элемента специальности, Данжон Мастер должен считать новое заклинание как на один круг меньше (для определения трудности).

• После достижения 15-го уровня, элементалист не должен концентрироваться при управлении элементалами его элемента специальности, вызванного *вызовом элементала* заклинанием 5-й уровня. Шанс обычного 5 % элементала, обратиться на своего вызывателя остается в силе.

• На 20-ом уровне, не имеется никакого шанса вызванного элементала, обратиться на элементалиста, если существо имеет элемент специальность волшебника.

Полный список элементных заклинаний, каждого элемента может быть найден в Приложении 1.

Метамагия

Метамагия - специальный термин, используемый эрудированными и образованными волшебниками, чтобы описать отдельный класс заклинаний и волшебных изделий - свойства которых изменяют или влияют на другие волшебные заклинания и изделия. Выполненные магические заклинания непосредственно не влияют на людей, объекты или события. Вместо этого, силы метамагии используются, чтобы изменить ткань самих заклинаний. Через заклинания метамагии, типа *дальнобойности* или *квадратного круга*, неприкосновенные ограничения заклинания могут быть изменены. Диапазон, Продолжительность, Время Активирования, Область Поражения, и даже звук и цвет могут быть изменены с помощью метамагических заклинаний.

Хотя концепция метамагии существовала начиная с начала волшебного изучения, она в большинстве случаев игнорировалось большинством волшебников, которые были гораздо больше заинтересованы захватывающими эффектами и немедленными результатами. Однако, несколько независимых исследователей продолжали исследовать и расширять эту тайную область изучения.

Новые Правила для Жрецов

Жрецы - едва ли неочаровательные и слабые авантюристы, которыми они иногда изображаются, чтобы быть. Они - важная часть любого общества, служащие

как больше чем только удобные доктора. Жрецы имеют серьезные обязанности по охране, руководстве, благосостоянию и защиты сообщества. Из-за этого, их заклинания отражают больше разнообразие и применения когда сравнены с волшебными заклинаниями. *Том Магии* обеспечивает жрецов большим количеством инструментов, чтобы помочь им достичь их целей.

Квестовые Заклинания

Жрецы и клерики - слуги Сил - бессмертных объектов со способностями далеко вне таковых простых смертных. Все же эти слуги не владеют волшебными силами, равными силам волшебников; жрецы не имеют ничего, чтобы сравниться с заклинанием желания, например. Обстоятельства возникнут, когда жрец должен быть способен призвать волшебные энергии, управляемые его Силой, чтобы достичь кое-чего экстраординарного в служении священной обязанности. Квестовые заклинания предназначены, чтобы удовлетворить эти потребности и позволять жрецу владеть мощной магией без решительно изменения возможности его магии.

Квестовые заклинания - категория мощных заклинаний без назначенного круга. Они не должны быть перепутаны с *квестом* заклинанием 5-го круга, которое является отдельным заклинанием.

В то время как квестовые заклинания мощны, они не столь мощны как энергии, используемые Силами. Если бог захотел бы сгладить гору или поднять остров, он мог бы вероятно сделать это. Жрецы не могут достигать таких огромных эффектов; они - все еще смертные существа. Но квестовые заклинания обеспечивают жреца магией более мощной чем любая другая жреческая магия; квестовое заклинание могло бы легко означать различие между успехом или неудачей в миссии. Квестовые заклинания способны к воздействию на большие области или числа существ и позволяют формирование великих энергий; им часто трудно или невозможно сопротивляться или рассеять.

Квестовые заклинания - не часть обычного репертуара жреца. Эти заклинания - предоставленные силы, подаренные непосредственно божеством, чтобы достичь специальных целей.

Как Получить Квестовые Заклинания

Два обстоятельства наиболее вероятно гарантируют предоставление квестового заклинания жрецу. Во-первых, Сила может входить в контакт со жрецом во сне или предзнаменовании, или, посылая слугу или аватара. В этом случае, Сила просит, чтобы жрец исполнил жизненно необходимую службу от имени Силы (природа такого запроса обсуждена позже). Жрец эффективно управляет, чтобы продолжить квест - следовательно, родовое право на квестовое заклинание*}. .

Второй случай для предоставления квестового заклинания мог бы происходить, если жрец должен был обнаружить кое-что фундаментальной важности для веры, которую Сила должна оценить (не, все силы всеведающие). Жрец, контактирующий с Силой (с заклинанием коммуникации или молитвой) мог бы молить Силу предоставить ему некоторую исключительную магию, чтобы

исправить ситуацию. Просьба о квестовом заклинании никогда не должна мотивироваться эгоистичными соображениями со стороны жреца (такая гордость - чрезвычайное преступление для любой Силы), и обстоятельства должны быть действительно исключительны. Сила тогда рассматривает запрос жреца и отвечает соответственно.

В игровых терминах, первое условие относится к Данжон Мастеру, используя квестовое заклинание как устройство сюжета, чтобы помочь квесту жреца и его партии. Второе условие относится к игроку, требующему исключительную помощь для своего жреческого героя, сопровождаемого решением Данжон Мастера, позволить ли это.

Условия для Квестовых Заклинаний

Обстоятельства, которые побуждают Силу или жреца использовать квестовое заклинание, обычно имеют отношение с главной сфере беспокойства Силы. Бог друидов, вряд ли, допустит, что квестовое заклинание адресует вопрос войны, торговли, политики, благородного достоинства, или другой неуместности (как эта Сила рассмотрела бы их). Однако, разрушение огромных площадей леса огнем, это совсем другое дело. Чтобы защищать или восстанавливать великий природный ресурс, друидическая Сила конечно рассмотрела бы посылку своих наиболее мощных слуг с устрашающей магией. Серьезный вызов требует серьезного ответа.

Сила может хотеть снабдить последователей квестовым заклинанием при подготовке к серьезному конфликту со слугами враждебной Силы. Это может быть истинно для обеих сторон в конфликте; мастерские персонажи также как PC могли бы быть снабжены квестовыми заклинаниями. В этой манере, две Силы избегают сражаться друг друга непосредственно; их слуги воюют вместо них. Это будет серьезный случай в любой кампании! Более умеренные разновидности этой темы включали бы снос главного храма вражеской Силы или разрушения главного ресурса, принадлежащего слугам Силы.

Это - ситуация, с которой Данжон Мастер должен быть очень осторожен. Этот вид конфликта может легко выходить из под контроля и угрожать разрушению игрового мира; никакая Сила не хочет этого. Только, если Сила перешла черту - возмездие конкурирующей Силой, терпимой среди сообщества Сил. Если злой храм стоял в столице злой земли в течение столетий, недопустимо для доброго божества, ударить в него. Если злой храм скрыт в незлых странах, это разумно для доброй Силы сразить его. Важно, чтобы игровое равновесие и статус-кво поддерживались.

Сила, вероятно, предоставит квестовое заклинание, когда имеется серьезная угроза ее последователям, церкви, священной земле или территории. Эти ситуации могут стать значительно расширенными; Сила лечения может расширять использование квестовой магии, чтобы помочь ее жрецам вылечить ядовитую чуму, затрагивающую обычный народ. Для такой Силы, благосостояние обычного человека важно. В случаях типа этого, игровое равновесие должно поддержаться, предоставляя квестовые заклинания только при настоящих катастрофах.

Исключительные и уникальные обстоятельства возникнут, которые вовлекают квестовую магию в игру. Это может включать расовые интересы (для эльфов, дварфов и т.д.) типа защиты родины или защиты больших крепостей, или она может включать общины исключительных ремесленников, желающих, чтобы использовать квестовую магию Сил. Открытие сильного волшебного артефакта или места, важного для Силы может требовать использования квестовой магии защитить его. Установление и развитие главного священного места может оправдывать использование магии квеста (особенно со сферами типа Создания, Охраны, Защиты и Стражы). Такие случаи будут индивидуально определены Данжон Мастером как главные элементы истории кампании.

C

Ситуации, Не Достойные Квестовых Заклинаний

Какие типы запросов не позволяют Силе, предоставить квестовое заклинание? Вообще, квестовое заклинание ненужно для событий, которые затрагивают только младшую сферу интересов божества и событий, которые являются частью обычного конфликта на Главном Материальном Плане; старший жрец, убитый агентом злой Силы не достаточен, чтобы оправдать использование квестового заклинания. Любая проблема, которая имеет ограниченный масштаб или может решиться через обычные усилия жрецов, не нуждается в квестовой магии.

Данжон Мастер должен определить, выходит ли проблема за рамки обычной. Только при экстраординарных обстоятельствах должно квестовое заклинание предоставляться. Если Данжон Мастер находится сомневается, простой вопрос может обеспечивать ответ: проблема могла иметь справедливый шанс решения с помощью жреческих заклинаний высшего круга, если их мудро использовать? Только, если ответ: "Нет" - должна рассматриваться квестовая магия.

Какие Жрецы Получают Квестовые Заклинания

Только истинные и преданные слуги Силы, которые успешно использовали мощную магию, имеют право на квестовые заклинания. Это ограничивает квестовые заклинания жрецами; хотя паладин может быть истинен и предан, его опыт не достаточен чтобы управлять волшебными энергиями мощной квестовой магии.

Ограничения круга важны. Это очень редко для жреца ниже 12-го уровня, что ему будет предоставлена квестовая магия. Жрецы 9-го уровня и ниже не могут использовать квестовую магию; напряжение проведения и формирования такой магии слишком велико.

Жрец должен обладать Мудростью 17 или лучше, чтобы использовать квестовые заклинания. Весьма возможно, что жрецу можно было бы предоставить квестовое заклинание, даже если он не обладает мудростью, чтобы использовать заклинания клерика 7-го уровня; Силы иногда работают таинственными способами.

При обычных условиях, квестовые заклинания предоставляются жрецам высокого уровня скорее чем их младшим коллегам (когда такая возможность существует, например в большом храме). Если иерархия храма была разрушена, то лучшему из младших эшелонов можно было бы предоставить квестовые заклинания.

Некоторые случаи не могут предлагать так много выбора относительно получателя квестового заклинания. Если самый близкий жрец к участку миссии имеет более низкий уровень чем жрецы в далеком храме, возможности хороши, что этому жрецу будут предоставлено квестовое заклинание скорее чем ожидание прибыти далеких высших. Точно так же, если старшие жрецы храма слишком стары, чтобы путешествовать или необходимы, чтобы поддерживать порядок в храме, жрецу более низкого уровня можно предоставить квестовое заклинание.

В некоторых ситуациях, Сила признает чрезвычайно преданного последователя, предоставляя ему квестовое заклинание, обходя старших, более опытных коллег. Возраст и опыт не указывают на преданность или достойность. Одаренные люди существуют во всех слоях общества; клерики не исключение.

Верность и благочестие жреца важны, но о них трудно судить. Жрец должен быть непоколебим в своих жизненных ценностях и иметь образцовый послужной список Силе. Разумно игнорировать нарушение переданности из-за волшебного влияния, даже если искупление требовалось (или добровольно подвергся) в результате.

Очевидно, эти критерии зависят от суждения Данжон Мастера. Данжон Мастер должен помнить, что жрецы являются смертными, а смертные имеют слабости. В то время как жрец, который не был рьян при защите веры - некандидат на квестовые заклинания, жрец, кто чист сердцем, но сделавший несколько ошибок, мог бы все еще рассматриваться для квестовой магии. Однако, такого жреца можно было бы просить предпринять предварительный квест, чтобы доказать его достойным Силы. Это - особенно вероятно, если не имеется никакого давления времени для великого квеста или если жрец попросил Силу о квестовой магии скорее чем Сила, управляла жрецом.

Предварительный квест - не тривиальное дело; оно должно представить жесткий вызов. В кампании, будет особенно соответствующее, если такой квест удваивается как испытание характера жреца и как возможность приобрести новый ресурс (волшебные изделия, оруженосцы, последователи, сотрудничество мастерского персонажа и т.д.) который мог бы помогать великому квесту удасться.

Как Предоставляется Квестовое Заклинание

Жрец должен подвергнуться определенным приготовлениям, чтобы получить квестовое заклинание. Изолированная молитва и размышление в течение 24 часов требуются (удваивайте его, если он имеет Мудрость только 17 или - ниже 12-го уровня). Если этот период прерван, жрец должен начать снова. После этого периода, жрец нуждается в одном часе, чтобы устанавливать и поддержать прямую умственную связь со своим божеством и получать заклинание в его разум. В течение этого общения, жрец находится в состоянии ликования и забывает о внешнем мире. Он не может быть разбужен от этой мечтательности.

Данжон Мастер может управлять этим, определенные церемонии быть выполненным жрецом в течение времени размышления и времени предоставления заклинания. Эти церемонии должны быть определены в соответствии с природой религии. Жрецу может требоваться, чтобы быть в главной церкви или храме для церемонии. Присутствие младших жрецов и послушников, возможно объединенных в массовой молитве, может быть также необходимо. Однако, это только предложения, и они твердо не должны быть предписаны - бог путешественников не требовал бы, чтобы квестовое заклинание было предоставлено в храме, например.

Представление Квестового Заклинания

Введение квестового заклинания в кампанию должно быть серьезным случаем. Оно должно создать мощную атмосферу, которая включает элементы зрелища, торжественности, и церемонии, чтобы заставить случай прибыть живой в игре. Такие соображения организации и аромата оставлены на усмотрение Данжон Мастера и требованиям кампании.

Стоимость Квестовых Заклинаний

Квестовые заклинания не предоставляются без цены. Жрец, получающий квестовое заклинание неспособен запоминать заклинания самого высокого круга, который ему позволяют. Он теряет любые запоминаемые заклинания этого круга (например, клерик 13-го уровня неспособен использовать заклинания 6-го круга).

Как только клерику предоставили квестовое заклинание, он не получает способность автоматически использовать его снова. Каждый раз как жрец желает использовать квестовое заклинание, он должен повторить описанные процедуры.

Признание Квестовых Заклинаний

Правила, которые приведены ниже, относятся ко всем квестовым заклинаниям. Данжон Мастер должен избежать изменять эти правила, чтобы использовать квестовые заклинания последовательно и справедливо.

Компоненты: Материальные компоненты никогда ненужны для квестового заклинания. Все квестовые заклинания используют устные и телесные компоненты. Так как это инвариантно, компоненты не включены в описания заклинаний.

Продолжительность: В описаниях заклинания, срок "день" часто используется. День означает " до следующего рассвета " если заклинатель использует заклинание в течение дневного света часов, и " до следующего заката" если он использует заклинание в течение ночных часов.

Парирование Квестовых Заклинаний: Большинство квестовых заклинаний не может быть рассеяно. Из-за их полубожественного происхождения, смертные заклинания рассеивания магии просто не затрагивают их. В большинстве случаев, только другая квестовая магия будет непосредственно противостоять квестовой магии.

Это также применяется к попыткам, чтобы противостоять определенным элементам квестовых заклинаний. Например, некоторые квестовые заклинания включают эффект заклинания *молитвы* в области поражения квестового заклинания. Такому эффекту *молитвы* нельзя противостоять при помощи смертного заклинания *молитвы*. Квестовая *молитва* отвергает обычное заклинание *молитвы*.

Инстинктивные Защиты: Целевым существам, в кого квестовые заклинания брошены, обычно не позволяют никаких инстинктивных защит. Волшебные изделия, которые обычно защитили бы их против типа эффекта (например, *кольцо свободного действия* против эффекта обездвиживания/паралича) позволяют ослабленную инстинктивную защиту на 18. Магическая сопротивляемость функционирует, но в только половине обычной. Если квестовое заклинание имеет несколько волшебных эффектов, проверки магической сопротивляемости должны быть сделаны для каждого эффекта.

Магия Веры

Уникальная особенность магии клерика - это магия веры. Используя эту специальную категорию жреческих заклинаний, клерики могут создавать полупостоянные охраны, освящать землю, гарантировать хорошие урожаи, или даже улучшать здоровье последователей. Короче говоря, эта усиленная магия позволяет некоторым заклинаниям клерика быть увеличенными и усиленными через объединенные усилия жрецов и прихожан. Диапазон, область поражения, продолжительность, и даже повреждение, может быть изменено через преданность и объединение использующих заклинание.

Чтобы получать эту способность, жрецы и их прихожане формируют группы, чтобы создать магию веры. Клерики почти всех религий разыскивают прихожан, строят храмы, удаляются в монастыри, и открывают семинарии. В то время как имеются много мирских причин формировать такие группы, отношения жрецов также сформированы этим важным различием между жреческой и волшебной магией - способность объединять волшебную силу. Волшебные заклинания испытывают недостаток этой способности - даже большое количество волшебников не может объединять их заклинания в целое. Таким образом, волшебники не получают никакие волшебные выгоды от основания монастырей или привлечения последователей.

Религиозная Энергия

Ядро магии веры - религиозная энергия. Эта сила{ прибывает от посвящения горячих последователей и жрецов. Это не то, что может управляться непосредственно (подобно заклинанию), хотя это источник энергии для заклинаний. В отличие от волшебной энергии, религиозная энергия не привязана к специфическому классу. Обычные люди - так много источник этой энергии, как и авантюристы. Только жрецы знаменательно различны, их пожизненное посвящение их богу, является источником даже для большей энергии.

Не каждый - источник религиозной энергии. Почти каждый герой производит маленькое количество энергии, но только люди, посвященные в их вере обеспечивают количество, необходимое для магии веры. Даже на этом уровне, полная энергия, обеспеченная каждой персоной очень маленькая. Таким образом, магия веры может использоваться только, когда большое число искренних прихожан собираются, типа особенно набожных конгрегаций, монастырей, семинарий, и университетов, используемых в соответствии с религиозной верой. Искренняя вера - наиболее важный фактор. В то время как люди, посещающие службу могут быть многочисленны, случайные последователи, не вносят вклад в эффект.

Прежде, чем ее энергия может использоваться, религиозная энергия группы должна быть собрана и сконцентрирована в один эффект. Это известно как фокусирование эффекта. После того, как энергия сфокусирована, она обеспечивает энергию необходимую чтобы поддерживать эффект заклинания, увеличивать его область поражения, или создавать множество других результатов. Центр создан посредством *центра* заклинания.

Как только религиозная энергия была сфокусирована, клерик, или клерики могут использовать заклинание, которое будет усилено. Используя религиозную энергию, собранную *центром*, эффект заклинания увеличен в области поражения и продолжительности. Точное увеличение зависит от уровня жреца, который использует *центр*. Такие усиленные заклинания типично затрагивают здание (типа церкви или больницы), группу зданий, или даже поместье.

Заклинание остается в силе, пока *центр* существует. Оно требует минимального числа прихожан и периодических возобновлений заклинания. Так как продолжительность *центра* долгая, эти возобновления часто совпадают с важными фестивалями религии, когда многочисленные прихожане присутствуют, чтобы обеспечить религиозную энергию.

Кооперативная Магия

Кооперативные заклинания уникальны для жрецов. Эти заклинания позволяют нескольким жрецам объединять их способности чтобы создать больший эффект. *Объединение* - один тип кооперативного заклинания.

Кооперативные заклинания не требуют центра или религиозной энергии; все, что требуется - два или больше клериков достаточного уровня, чтобы использовать любое кооперативное заклинание. Время Активирования для кооперативных заклинаний не чрезмерно, и их результаты захватывающие, делая кооперативную магию практической и полезной для приключенческих жрецов.

Все жрецы, которые делают попытку кооперативной магии, должны знать заклинание, которое будет брошено и должны быть одной этики. Вообще, только жрецы одной религии могут использовать кооперативную магию. Однако, жрецы божеств, известных работой в близкой гармонии иногда способны использовать кооперативную магию друг с другом. Решение зависит от Данжон Мастера, начиная с отношений между различными божествами изменяющихся очень от кампании к кампании.

Новые Сферы

В дополнение к новым типам магии клерика, множество новых сфер представлено в *Томе Магии*. Эти сферы помогают закруглять и заканчивать жреческий класс.

Хаос

Большинство заклинаний в Сфере Хаоса дает заклинателю способность добавить случайность и беспорядок в мире вокруг него. Некоторые из заклинаний изменяют вероятность результатов событий, в то время как другие предлагают защиту против Порядка влияний.

Многие из заклинаний этой сферы хитрые; в то время как они обычно помогают заклинателю, имеются времена, когда заклинание могло бы повредить жрецу. Таков путь Хаоса - любой, кто использует хаотичную энергию, знает, что ничто не стабильно, не даже влияние его бога.

Силы, которые работают в этой сфере: божества вреда, обмана, неудачи и тех богов, преданных мощи индивидуума.

Порядок

Сфера Порядка основана на двух принципах. Первый - то, что группа является более мощной чем сумма индивидуумов, составляющих группу. Второй - то, что индивидуум должен повиноваться установленным правилам, вне зависимости от того что он лично думает, насколько это хорошие правила. В обоих случаях, идея относительно порядка эксплуатируется, иногда полезно, иногда пагубно.

Выгодные заклинания Сферы Порядка используют первый принцип. Такие заклинания координируют силу группы героев. Используя заклинания этой сферы, индивидуумы, работающие вместе, могут стать сосредоточенными в сильную, объединенную силу.

Вредные заклинания сферы используют второй принцип; они продвигают концепцию порядка на один шаг дальше и предотвращают индивидуума от действии доброй воли. Эти заклинания ограничивают выбор персоны и стирают спонтанность, и индивидуальные мысли и действия. Принимая во внимание, что выгодные заклинания сближают группу, вредные заклинания изолируют индивидуума или даже порабощают его под командой другой персоны.

Божества лидерства, коронации, сообщества и культуры, вероятно, будут действовать в этой сфере.

Числа

Сфера Чисел вращается вокруг концепции, что числа и математические отношения между числами представляют "основные истины" действительности или "тайны вселенной". Изучая числа и их отношения, некоторые ученые

полагают, что они могут изучать истины иначе недоступные; управляя числами, они полагают, что они могут фактически изменять ткань действительности.

Эта сфера использует заклинания, которые позволяют жрецу постигать и использовать тайны чисел. Так как многие из этих заклинаний невероятно запутаны и зависят от очень тайных концепций в математике и гипематематике, только жрецам с относительно высоким интеллектом (13 или выше) - позволен доступ к этим заклинаниям.

Заклинания из этой сферы наиболее вероятно, будут предоставлены божествами знания (особенно тайное или скрытое знание).

Многие из философий, являющихся самым важным в этой сфере звучат как необычные, алогичные или даже безумные вещи, можно было ожидать получить известие от губ старческого "пророка", который обнаружил "Истину " в псевдоматематических царапинах, сделанных в его записных книжках. Имеются много чудаков и шарлатанов, утверждающих что они могут предсказать будущее, кто часто принимаются за истинных практикующих этой сферы и наоборот. Жрец, которому предоставлены заклинания из Сферы Чисел, может звучать подобно чудаку, когда он требует, чтобы даты рождения королей предсказали дату Судного Дня, но имеется одно фундаментальное различие между ним и шарлатаном: заклинания жреца работают.

M

Мысль

Сфера Мысли внедрена в философии процесса мышления и эффектов умственных действий и структур на действительности. Жрецы этой сферы полагают, что общая концепция мысли (то есть, объективный анализ более или менее видимого входа, который является в свою очередь объективным восприятием действительности) ошибочна и вводит в заблуждение. Эти философы утверждают, что мысль является и должна быть привязана к действительности. В действительности, они полагают, что мыслитель, мысль, и предмет этой мысли, так или иначе взаимодействуют. Таким образом, думающий относительно объекта или состояния может иногда создавать физические изменения в этом объекте или состоянии.

Философы этой сферы также полагают, что, как только мысль была создана ("как только мысли думают"), это существует как "автономный ментальный объект". Этот "объект мысли" может иногда обнаруживаться и управляться.
Эта сфера использует заклинания, связанные с этими философскими верами. Подобно Сфере Чисел, эти заклинания запутанные и основаны на некоторых тайных концепциях философии. Предполагается что только жрецы с относительно высоким интеллектом (13 или выше) быть позволен доступ к этим заклинаниям.

Заклинания этой сферы наиболее вероятно, будут предоставлены божествами мысли или знания (особенно тайное или скрытое знание). Эта сфера могла бы иметь как ее покровители некоторые божества, управляющие и существующие в абстрактных царствах мысли. Некоторые изолированные философы обсуждают существование божества солипцизма (философская вера, о

самостоятельном существовании). Так как такое божество полагало бы, что оно существует одно во вселенной, оно не имело бы никаких прихожан.

Время

Заклинания Сферы Времени исследуют пути, которыми время может быть изменено и воспринято. Эти заклинания управляют эффектами прохода времени в объектах{ и существах и могут также влиять на ход времени непосредственно. Такие заклинания - часто область божеств, связанных с природой, философией, предсказанием и обманом.

Путешествия

Заклинания этой сферы обеспечивают помощь и комфорт путешественникам, делая их поездки, более безопасными, более легкими, и более приятными. Божества, сочувствующие благосостоянию исследователей, кочевников, и других странников часто позволяют доступ этой сфере.

Война

Сфера Войны вовлекает магию необходимую для использования на поле битвы - в массовом бою между большими единицами. Обычно, эти заклинания предоставляются божествами войны: те Силы, которые полагают что победа и храбрость в сражении - окончательные цели для смертных.

Жрецы, следующие этим богам - иногда генералы или лидеры армий. Для этих жрецов, тактический и стратегический блеск столь же важен как персональный навык боя.

Имеются существенные различия между сферами Войны и Боя. Боевые заклинания - те, которые жрец может использовать в персональных схватках. Эти заклинания причиняют физическое повреждение противнику или улучшают боеспособность жреца и нескольких товарищей. Военные заклинания, с другой стороны, заинтересованы аспектами крупномасштабных сражений других чем прямое нанесение повреждения: наблюдение, идентификация, движение, мораль и т.п.. Немного заклинаний этой сферы причиняют физическое повреждение врагу.

В отличие от заклинаний других сфер, большинство Военных заклинаний может быть брошено только на одну боевую "единицу". Определение "единицы" - то, что используется в BATTLESYSTEM ™ правилах; однако, Данжон Мастер может управлять этим, любая большая группа отрядов, сопровождаемых PC может квалифицироваться как единица. Единицы могут быть пехота или конница (наземные или воздушные), человеческие или нечеловеческие, регулярные или нерегулярные формирования. Вообще, они должны быть организованы как отдельная боевая единица и должны быть по крайней мере пять индивидуумов в числе. Эти заклинания вообще бесполезны в индивидуальном бою.

Заклинания из Сферы Войны предназначены, чтобы использоваться в крупномасштабных сражениях подобно, играм использующим BATTLESYSTEM ™ правила; таким образом, эти заклинания относятся к концепциям этой игровой

системы. Расстояния упомянуты в линейных дюймах (не игровых дюймах) и времена упомянуты в ходах BATTLESYSTEM, но Данжон Мастер свободен изменить эту статистику, чтобы удовлетворить бою вне правил BATTLESYSTEM.

Божества, кто осуществляют контроль над Сферой Войны, осторожны в предоставлении этих заклинаний их жрецам. Они будут вообще предоставлять такие заклинания только, когда жрец собирается начинать сражение. В случае; более воинственных боевых богов, жрец, кто подает прошение относительно этих заклинаний неуместно или неправильно использует их, может переносить страшные кары.

Стражи

Эта сфера включает заклинания, которые обеспечивают защиту ясно определенных областей, в пределах от маленьких объектов до целых деревень. Волшебные границы, установленные этими заклинаниями предотвращают вход или отрицают эффекты определенных существ, энергий или состояний. Многие из заклинаний воспользуются преимуществом кооперативной магии, вовлекая в активирование заклинания множество собранных жрецов, чтобы зачаровать исключительно большие области (обратитесь к определенным заклинаниям и секциям в этой книге по Магия Веры, Религиозная Энергия и Кооперативная Магия для большего количества информации). Божества войны и защиты, также как связанные с благосклонностью и милосердием, могли бы дарить эти заклинания.

Волшебные Заклинания

Заклинания Третьего Уровня

Водный Двойник
Watery Double
(Колдовство/Вызывание, Очарование)

Диапазон: Прикосновение
Продолжительность: Специальная; макс. 10 раундов
Область поражения: 1 объем жидкости
Компоненты: V, S
Время Активирования: 3
Инстинктивная защита: Полная

Это заклинание может быть применено к любому объему жидкости – от океана до стакана вина. Первое же существо, чье отражение появится на поверхности жидкости, активирует заклинание. Когда заклинание активировано, жидкость немедленно формирует точный трехмерный образ отраженного существа. Если больше чем одно существо отражается одновременно, только для одного из них создается водный двойник. Каждое существо имеет равную вероятность стать жертвой заклинания (случайный бросок).
Размер водного двойника ограничен объемом доступной жидкости. Если заклинание было брошено на полную кружку эля, двойник формируется из эля, становясь дубликатом жертвы размером с кружку пива. Водный двойник никогда не будет большего размера, чем фактический размер жертвы, независимо от количества жидкости.
После того, как заклинание использовано на жидкость, его продолжительность считается постоянной, пока заклинание не активировано отражением существа. Жидкость не будет испаряться, пока заклинание не активировано. Когда водный двойник сформирован, он существует столько раундов, каков уровень опыта мага, максимум 10 раундов.
Водные двойники пытаются коснуться скопированных ими существ. Они не могут влиять на любые другие существа. Они имеет тот же самый THAC0 и текущие хитпоинты как копированное существо, но не могут использовать заклинания или использовать любое из волшебных изделий существа или его специальные способности. Водной двойник имеет AC 6 и удвоенную норму передвижения жертвы. Он может просачиваться под дверями и через трещины.

Если водному двойнику удается коснуться существа, которое он копирует, он сливается с этим существом, охватывая все его тело жидкостью. Жертва должна делать попытку инстинктивной защиты. Если она преуспеет, то водный двойник "гибнет", становясь обычной жидкостью (и делает жертву мокрой с ног до головы). Если инстинктивная защита не удается, водный двойник начинает пробивать себе путь в тело жертвы, причиняя ей 1d8 единиц повреждения в раунд, пока не жертва не умрет.
Водный двойник рассеивается, если его хитпоинты упадут до 0 или истечет продолжительность действия заклинания. Каждый удар, нанесенный водному двойнику, когда он уже захватил жертву, причиняет такое же повреждение жертве. Заклинания *разделение вод, понижение уровня воды* и *превращение воды в пыль* немедленно уничтожают водного двойника.

Волшебный Взгляд
Wizard Sight
(Предсказание)

Диапазон: 0
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Область поражения: Заклинатель
Компоненты: V, S
Время Активирования: 3
Инстинктивная защита: Нет

После завершения этого заклинания глаза заклинателя пылают голубым светом, и он способен видеть волшебные ауры заклинателей и очарованных предметов. Только ауры вещей, видимых заклинателю в обычном диапазоне могут быть замечены; это заклинание не предоставляет волшебнику способности видеть невидимые объекты или рентгеновского зрения. Это заклинание не показывает присутствия добрых или злых сил и не показывает жизненных ценностей.

Во время действия *Волшебного Взгляда* волшебник способен распознавать, является ли кто-либо заклинателем и если является, то жрецом или волшебником (и в какой школе специалист, если он специалист). Он может ощущать, имеет ли незаклинатель потенциал изучения и использования заклинаний (например, получит ли файтер когда-нибудь способность использовать заклинания).

Хотя заклинание не позволяет различить уровень заклинателя, волшебник может видеть интенсивность ауры, строить предположения о волшебной силе индивидуума (тусклая, слабая, средняя, сильная, подавляющая). Результат может быть неоднозначен, даже когда волшебник имеет некоторый метод сравнения; Данжон Мастер мог бы объявлять, что интенсивность ауры жертвы примерно равна интенсивности ауры одного из компаньонов или что аура жертвы самая сильная, с какой волшебник когда-либо встречался.

Волшебные способности объекта не различаются. Факт, что цель является волшебной и тип ее магии (Защита, изменение и т.п.) очевидны, но волшебник не может сообщить, например, проклято ли волшебное изделие.

Готовность
Alacrity
(Изменение)

Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 ход + 1 раунд/уровень **Время Активирования: 1**
Область поражения: Заклинатель Инстинктивная защита: Нет

Использование заклинания *готовность* позволяет волшебнику ускорять активирование заклинаний 5-го уровня и ниже. Только заклинания, произнесенные в пределах продолжительности заклинания, подвержены его влиянию.

Время Активирования заклинаний со временем активирования 2-5 уменьшается на 1; Время Активирования 6-9 уменьшается на 2; а Время Активирования для заклинаний, активирующихся за один раунд уменьшается до Времени Активирования 8. Время Активирования для заклинаний, которые требуют больше 1 раунда, уменьшено на 20% (например, заклинание *оживления мертвеца*, затронутое *готовностью*, может быть произнесено за 4 раунда). Заклинания, которые имеют Время Активирования 1, не затрагиваются этим заклинанием.

Материальный компонент – миниатюрные песочные часы, которые разрушаются во время активирования заклинания.

Текущий Огонь*
Fireflow
(Изменение)

Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Активирования: 3**
Область поражения: 1 огненный источник **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание позволяет волшебнику управлять естественными огнями, воздействуя на случайные процессы так, чтобы заставить огонь распространяться и принимать любую форму по его желанию. Сказав заклинание, волшебник указывает на любой огонь в радиусе действия заклинания. После этого он может приказать огню двигаться в любом направлении, в каком он пожелает, в пределах радиуса действия заклинания без отрыва от твердой поверхности (огонь не может плыть по воздуху).

Заклинатель должен поддерживать концентрацию или заклинание закончится. Огонь может распространяться на 50 квадратных футов за ход. Таким образом, если заклинатель воздействует на лагерный костер, он может создать огненную линию шириной 1 фут и длиной 50 футов или заполнить квадрат 5*10 футов за раунд.

Огонь не ограничен недостатком горючего материала и может быть направлен по воде, снегу, льду и другим негорючим поверхностям. Поверхность не повреждается, но существа, попавшие в огонь, переносят повреждение, как будто они наступили в первоначальный источник огня. Таким образом, герой, пойманный в огне, созданном от свечи, будет только слегка обожжен, в то время как герой, пойманный в пламени, произведенном от огромного костра, будет сожжен.

Материальные компоненты – маленькая кисть и горшок смолы.

Духовный Доспех
Spirit Armor
(Некромантия)

Диапазон: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 2 раунда/уровень **Время Активирования: 3**

Область поражения: Заклинатель Инстинктивная защита: Специальная

Это заклинание позволяет волшебнику окружать себя частью собственной жизненной энергии, которая принимает форму мерцающей ауры. *Духовный доспех* эквивалентен наборному доспеху (АС 4), а также добавляет +3 премию к инстинктивным защитам против волшебных нападений. Эффект *духовного доспеха* не складывается с другими типами брони или волшебной защиты, но премии Ловкости остаются в силе.

Духовный доспех эффективен против волшебного и неволшебного оружия и атак. Он не препятствует движению, не добавляет груза и веса, и не мешает использовать заклинания.

Когда действие заклинания заканчивается, аура рассеивается, и заклинатель временно переносит ущерб в 2d3 единиц повреждения, если только не преуспевает в инстинктивной защите против заклинания. Если спасбросок успешен, никакого повреждения не наносится. Потерянные хитпоинты могут быть восстановлены только с помощью волшебного лечения.

Квадрат в Круг
Squaring the Circle
(Изменение)

Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень Время Активирования: 2
Область поражения: Специальная Инстинктивная защита: Нет

Квадрат в круг позволяет волшебнику изменять форму области поражения одного заклинания 1-5-го уровней. Заклинание, область поражения которого должна быть изменена, должно быть произнесено во время действия заклинания *квадрат в круг*.

Квадратные или кубические области поражения могут быть преобразованы в круглые или сферические области поражения. Круглые или сферические области поражения могут аналогично быть преобразованы в квадратные или кубические области поражения. В обоих случаях длина стороны квадратной области приравнивается к диаметру круглой или сферической области.

Также квадратная или кубическая область может быть преобразована в прямоугольную. Площадь прямоугольной области должна быть в точности равна площади исходной квадратной.

Точно так же круглая или сферическая область может быть преобразована в овальную или яйцеобразную. Действует аналогичное предыдущему, правило для площадей и объемов.

Материальный компонент – маленький кулон из любого драгоценного металла с кругом вписанным в квадрат.

Альтернативная Действительность*
Alternate Reality
(Изменение)

Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Мгновенная Время Активирования: 3
Область поражения: Существо, которого коснулись **Инстинктивная защита: Нет**

С помощью этого заклинания маг производит небольшие изменения в распределении вероятностей. Это изменение существует только одно мгновение, но изменяет результаты одного недавнего события. Когда заклинание произнесено, любое действие, произведенное с объектом заклинания в течение предыдущего раунда, повторно рассчитывается, вынуждая объект перебросить кубики.

Только одно из событий, которые начались и закончились в прошлом раунде, может быть пересчитано. Если существо, которого коснулись, добровольно подвергается воздействию заклинания, игрок может выбирать, какой бросок (первоначальный или новый) воздействует на него (скорее всего будет выбран более успешный). Если подвергающееся воздействию существо этого не желает, оно в любом случае должно бросить кубики заново, но результатом в любом случае будет полученный во втором случае. Полученный в результате применения результат не может быть изменен

Типичные использования этого заклинания – перебросить атакующий бросок файтера или принуждение противника к повторному броску инстинктивной защиты.

Материальный компонент – маленький, немаркированный кубик.

Каменный Захват Максимилиана
Maximilian's Stony Grasp
(Трансформирование)

Диапазон: 20 ярдов + 10 ярдов/уровень **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 5 раундов + 1 раунд/уровень Время Активирования: 3
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная Защита: Специальная**

Это заклинание должно быть использовано на каменной земле, типа искусственного каменного пола, естественного пола пещеры или поля усыпанного валунами. Нельзя использовать заклинание на каменной стене или крыше. Заклинание поднимает под указанной магом жертвой из земли каменную руку, размером с человеческую, которая пытается схватить ногу жертвы. Жертва имеет инстинктивную защиту от эффекта заклинания; если спасбросок успешен, то рука исчезает. Каждый раунд после этого существует 5% вероятность за каждый уровень заклинателя повторного появления и нападения.

Существа, схваченные рукой, получают скорость передвижения 0, штраф AC -2, и нападают со штрафом -2. Схваченные персонажи теряют любые премии Ловкости. Рука не причиняет никакого повреждения жертве.

Каменная рука имеет AC 2, ее хитпоинты равняются утроенному максимальному числу хитпоинтов заклинателя. Максимальное число хитпоинтов, которые может иметь каменная рука, равно 60.

Материальный компонент – миниатюрная рука, высеченная из камня, которая рассыпается, когда рука уничтожена или истек срок действия заклинания.

Малое Проклятие
Minor Malison
(Очарование/Обаяние)

Диапазон: 60 футов **Компоненты: V**
Продолжительность: 2 раунда/уровень Время Активирования: 2
Область поражения: сфера радиусом в 30 футов Инстинктивная защита: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику ухудшать все инстинктивные защиты его врагов. Противники под влиянием этого заклинания делают все инстинктивные защиты со штрафом -1.

Также волшебник может выбрать любую школу магии и ухудшить спасброски врагов в этой школе на 2. Этот штраф не соединяется со штрафом инстинктивной защиты, полученным в результате того, что волшебник является специалистом; штраф не увеличивается до -3.

Ползучая Тень Лорловеима
Lorloveim's Creeping Shadow
(Иллюзии)

Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень Время Активирования: 7
Область поражения: тень заклинателя **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание заставляет тень волшебника удлиниться, простираясь от его тела на 15 ярдов в раунд. Максимальное удлинение 10 ярдов за каждый уровень заклинателя.

Тень передвигается как обычная тень, по полу и стенам. Заклинатель может приказывать ей маневрировать любым способом и разместить свою тень, где он пожелает. Заклинатель может, например, поместить свою тень на верхнее окно башни, чтобы шпионить за обитателями башни. Тень не издает звуков и в 90% случаев необнаружима визуально, за исключением случаев очень яркой окружающей среды.

Во время действия заклинания маг может видеть, слышать и говорить посредством своей тени. Тень не может прикасаться, подбирать предметы или нападать на какие-либо существа. Она может быть ранена только заклинаниями, волшебным оружием +1 или лучше, или другими специальными атаками (типа дыхания дракона). Тень имеет тот же самый Класс Брони, что и заклинатель. Хитпоинты, потерянные тенью, теряются и заклинателем.

Чтобы сказать это заклинание, необходим источник света не менее яркий, чем свеча.

Материальный компонент – маленькая статуэтка заклинателя, высеченная из куска обсидиана, стоящего по крайней мере 1,000 gp.

Дурацкая Речь*
Fool's Speech
(Изменение)

Диапазон: Прикосновение
Продолжительность: 1 час/уровень
Компоненты: V, S, M
Время Активирования: 1 ход
Область поражения: Заклинатель + 1 существо/уровень
Инстинктивная защита: Нет

С помощью этого заклинания волшебник дает себе и другим персонажам по его выбору возможность говорить на секретном языке, непостижимом для других. Существа, получающие возможность общаться на нем, должны прикоснуться друг к другу в момент чтения заклинания.

После того, как заклинание произнесено, персонажи могут выбирать, на каком языке говорить – обычном или своем секретном. Они могут свободно говорить и понимать этот таинственный язык.

Дурацкая речь не распознается как любой известный язык и даже не похожа на какой-то язык. Заклинание *Понимание Языков* не будет переводить такую речь. Она может быть понята персонажем, носящим *Шлем Знания Языков и Чтения Магии*, при этом применяются обычные процентные возможности.

Материальный компонент: маленький костяной свисток.

Дальнобойность I
Far Reaching I
(Изменение)

Диапазон: 0
Продолжительность: Специальная
Область поражения: Специальная
Компонент: V
Время Активирования: 2
Инстинктивная защита: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику увеличивать диапазон любого заклинания 1 или 2-го уровня на 50% или любого заклинания 3-го уровня на 25%. Заклинание, на которое будет произведено воздействие, должно быть произнесено в следующем раунде после *дальнобойности*. Если проходит полный раунд или больше, то *дальнобойность* потрачена впустую.

Заклинание воздействует только на заклинания, произнесенные тем же самым волшебником, и не оказывает влияния на заклинания с радиусом действия 0 или прикосновение.

Увеличение Повреждения I
Augmentation I
(Призывание/Трансформирование)

Диапазон: 0
Продолжительность: Специально
Область поражения: Специально
Компоненты: V, S, M
Время Активирования: 2
Инстинктивная защита: Нет

Это заклинание увеличивает повреждение, причиненное любым заклинанием 1-3 уровня. Для каждого броска повреждения заклинатель добавляет одну единицу к общему ущербу.

Увеличение повреждения I воздействует только на одно заклинание, брошенное в следующем раунде за тем, в котором произнесено заклинание. Если проходит полный раунд или больше, заклинание потрачено впустую.

Только заклинания, которые наносят прямой физический вред, подвержены воздействию заклинания; например, монстры, полученные через *Вызывание монстра I* не получают никаких премий к наносимому ими повреждению.

Материальный компонент – пара концентрических кругов из бронзы или серебра.

Разложение на Элементы Аламира
Alamir's Fundamental Breakdown
(Предсказание)

Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специальная Активирования: 1 раунд
Область поражения: 1 изделие **Инстинктивная защита: Специальная**

Использовав это заклинание, волшебник может узнать, какие компоненты и формулы использовались, чтобы создать химическую смесь или волшебное изделие.

Информация немедленно появляется в памяти заклинателя, но может быть потеряна, если волшебник не сможет ее понять. Заклинатель должен сделать проверку Интеллекта; если она успешна, то волшебник понимает формулу и сохраняет ее в своей памяти. Если бросок неудачен, то заклинатель не может понять полученную информацию, и она немедленно забывается. Если заклинание используется второй раз по отношению к тому же веществу, заклинание автоматически терпит неудачу, если волшебник не перешел на следующий уровень опыта.

Уровень заклинателя определяет тип информации, которую тот может получить:

5-й Уровень: Тип, количество компонентов и процесс подготовки, требуемый для получения не магической смеси. Например, волшебник может изучить, как произвести греческий огонь или порох, или узнать рецепт чего-то простого, вроде пирога.

9-й Уровень: Волшебник может изучить надлежащие компоненты и формулы для создания волшебной жидкости (микстура и т.д.).

14-й Уровень: Заклинатель может изучить формулу для создания любого типа волшебного объекта, исключая уникальные изделия и объекты чрезвычайной мощи (артефакты и реликвии).

В любом случае, простое знание надлежащей формулы не подразумевает, что волшебник сможет успешно создать изделие или материал. Создание алхимических смесей и волшебных изделий – дорогое и отнимающее много времени дело.

Это заклинание имеет разрушительный эффект на анализируемое волшебное изделие. Одноразовые изделия (микстуры, масла и т.д.) автоматически разрушаются; заклинание уничтожает изделие в процессе анализа. Волшебные изделия многократного использования должны делать инстинктивную защиту против дезинтеграции. Если инстинктивная защита не удается, заклинание освобождает магию изделия в виде взрыва, делая предмет навсегда не волшебным. Заклинатель переносит 4d8 единиц повреждения от взрыва.

Материальный компонент – палочка из 100-летнего дуба. Палочка используется, чтобы коснуться рассматриваемого изделия и исчезает в облаке дыма при активировании заклинания.

Жреческие Заклинания

1 Уровень

Анализ Равновесия
(Analyze Balance)
(Предсказание)

Сфера: ***Числа, Предсказательная***
Диапазон: 80 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 5 раундов + 1 ход/уровень **Время Активирования: 1 ход**
Область поражения: 1 существо, объект или 10' квадрат **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание позволяет жрецу определить, как далеко некоторый символ, существо, объект или область – от состояния равновесия - другими словами, степень, на которую его жизненные ценности удалены от истинно нейтральных. Это заклинание не дает никакой информации относительно "направления", в котором жизненные ценности удалены от истинно нейтральных, за исключением некоторых случаев, которые приведены далее. Однако заклинание показывает, по которой оси или осям находится изменение жизненных ценностей.

Например, жрец использует это заклинание, чтобы проанализировать отклонение от равновесия хаотично нейтрального существа. Заклинание указывает, что существо удалено от Истинно Нейтрального на одну степень и изменение - по оси Порядка/Хаоса; таким образом, существо должно быть или Хаотично нейтрально или Законно нейтрально. Если существо Хаотично злое, заклинание укажет, что это удалено от равновесия на две степени, на одну по каждой оси; таким образом, существо должно Хаотично злое, Хаотично Доброе, Законно Злое или Законно Доброе.

Жрец имеет шанс 5% за каждый уровень, правильно определить направление изменения по одной беспорядочно выбранной оси. Это означает, что жрец 10-го уровня при оценке отклонения от равновесия Хаотично Нейтрального существа имел бы 50% возможность определить, что существо является Хаотичным (и следовательно Хаотично Нейтральным, так как, это - только один шаг в сторону от равновесия).

Заклинание подобно заклинанию обнаружения зла, но это заклинание не будет выдавать результат на скрытой ловушке. Если оно используется на существо с уровнем интеллекта "животный" или "нет" – оно всегда будет считаться истинно нейтральным (то есть, не удаленным от равновесия).

Материальные компоненты – четыре железных монеты, которые жрец подбрасывает в руке при концентрации на заклинании. Монеты не пропадают при использовании заклинания.

Антипаразитический Барьер
Anti-Vermin Barrier
(Защита)

Сфера: ***Стража***
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 час/уровень **Время Активирования: 1**
Область поражения: 10-футовый куб/уровень **Инстинктивная Защита: Нет**

С помощью этого заклинания заклинатель создает невидимое поле силы, которое отражает простых не волшебных насекомых, грызунов, пауков, змей, червей и подобных паразитов, имеющих менее 1 Hit Die. Заклинание не имеет никакого эффекта на гигантские версии этих существ, если они больше 1 Hit Die. Барьер воздействует и на вызванных существ, типа вызванных заклинанием *вызывание насекомых*.

Любые паразиты, оказавшиеся внутри области воздействия, когда произносилось заклинание, не реагируют на него; однако, если эти существа выходят из области, они не могут вернуться обратно.

Заклинание воздействует на кубическую область, чья грань кратна 10 футам на уровень заклинателя (например, жрец 2-го уровня мог бы воздействовать на 20'x20'x20' куб).

Материальные компоненты – святой символ заклинателя и усы грызуна.

Долгое Горение
Log of Everburning
(Очарование)

Сфера: *Элементная (Огонь), Растительная*
Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 час/уровень **Время Активирования: 1**
Область поражения: Специальная **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание увеличивает количество времени, которое деревянный объект будет гореть, прежде чем он сгорит полностью. Дерево, которое зачаровано этим заклинанием, горит ярко, что не влияет на продолжительность заклинания. Когда заклинание заканчивается, деревянный объект рассыпается в золу.

Это заклинание не заставляет дерево загораться, дерево должно быть зажжено как обычно. Во время горения дерево выделяет удвоенное стандартное количество теплоты; таким образом, Долгое Горение может создавать жаркий огонь.

Зачарованное дерево излучает магию. Жрец может заколдовать до 1 кубического фута дерева за каждый уровень опыта. Заклинание эффективно на факелах.

Кольцо Рук
Ring of Hands
(Защита)
Обратимо

Сфера: *Защитная*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 2d10 раундов **Время Активирования: 5**
Область поражения: Специальная **Инстинктивная Защита: Нет**

Это - кооперативная магия. Для него требуется как минимум два жреца, но максимально может участвовать десять. При этом каждый жрец должен прочитать Кольцо Рук. В конце чтения жрецы берутся за руки, объединяясь, и таким образом, завершая заклинание. Если любой жрец разрывает круг, заклинание немедленно прекращается. Жрецы не могут сходить со своих мест, но могут разговаривать. Они не могут читать заклинание, требующее телесного или материального компонента, пока сформировано кольцо.

Кольцо Рук формирует защитный барьер вокруг жрецов, и внутри их круга. На каждого жреца приходится пятифутовый круг; таким образом, три жреца создали бы круг 15-футов. Для простоты вычислений принимается, что на каждого жреца круг может размещать четырех людей.

Барьер функционирует как заклинание *Защита от Зла*. Нападения злых существ переносят -1 штраф за каждого жреца, формирующего круг. Инстинктивные защиты, сделанные жрецами или любым существом в круге против нападений таких существ получают +1 премию за каждого жреца в круге.

Попытки ментального контроля над защищенными существами блокируются. Существа Внешних планов и призванные существа не способны коснуться жрецов и существ находящихся внутри круга, хотя рукопашные атаки существ находящихся внутри кольца разрушают барьер.

Так как жрецы, читающие заклинание не могут двигаться, и должны не разъединять рук, они не получают никаких премий Ловкости к классу брони. Кроме того, противники получают премию +2 к Силе Атаки против жрецов, так как те не пытаются избежать удара. Существа внутри кольца свободны действовать, как пожелают. Рукопашные нападения существ, находящихся внутри кольца, ограничены колющим оружием и переносят -1 штраф к Силе Атаки, так как им мешают жрецы.

Обратное заклинание, Кольцо Горя, функционирует как описано выше, но применяется к добрым существам, как *Защита от Добра*.

Мораль
Morale
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Военная*
Диапазон: Специальный **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специальная **Время Активирования: Специальное**
Область поражения: от 1 до 200 живых существ **Инстинктивная Защита: Нет.**

Это заклинание может использоваться двумя разными способами. Первое - для использования на поле битвы. Жрец может прочитать это заклинание на любое военное формирование в 240 ярдах в прямой видимости. Время активирования для этой версии - один ход, а материальный компонент – драгоценный камень стоимостью от 100 gp, который исчезает в процессе чтения заклинания.

После прочтения этой версии заклинания, мораль военного формирования изменяется на 1 в положительную или отрицательную сторону, по желанию заклинателя. Это изменение действует в течение 1d4+2 ходов.

Второй и более мощный вариант заклинания требует длительных приготовлений. Чтение должно происходить внутри окружности диаметром 100 ярдов, в которой поклоняются божеству жреца. И жрец, и военное формирование должны присутствовать. Время активации заклинания – 5 ходов. Материальный компонент – святой символ жреца.

После прочтения этого заклинания мораль объекта поднимается на 3 (максимум 19). Это увеличение морали продолжается до следующего заката. Только жрецы 10-го уровня или выше могут прочитать эту версию заклинания.

Определение Возраста
Know Age
(Предсказание)

Сфера: *Время*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Мгновенное **Время Активирования: 1**
Область поражения: 1 объект или существо **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание дает возможность заклинателю мгновенно узнать возраст любого одного человека, существа или объекта, на котором он сконцентрируется. Возраст точен до ближайшего года.

Материальный компонент – страница календаря.

Определение Времени

Know Time
(Предсказание)

Сфера: *Время*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: Мгновенное **Время Активирования: 1**
Область поражения: Заклинатель **Инстинктивная Защита: Нет**

Определение времени особенно полезно, если заклинатель был без сознания. Это заклинание дает возможность заклинателю узнать точное время дня с точностью до минуты, включая текущий час, день, месяц и год.

Определение Направления

Know Direction
(Предсказание)

Сфера: *Путешествие*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Мгновенное **Время Активирования: 1**
Область поражения: Специальная **Инстинктивная Защита: Нет**

Определение направления позволяет заклинателю немедленно определить направление на север. Заклинание эффективно в любой среде, под водой, в подземелье или в темноте (включая волшебную темноту).

Материальный компонент – маленькие кусочки пергаментной карты, имеющей, по крайней мере, 100 летний возраст.

Ошибочное Официальное Письмо

Mistaken Missive
(Изменение)

Сфера: *Хаос*
Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Постоянная **Время Активирования: 1**
Область поражения: 1 страница/уровень **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание изменяет слова, написанные чернилами. Когда заклинание читается на исписанную страницу, чернила незаметно начинают двигаться. В последующие несколько дней сообщение становится очень неразборчивым Если страница оставлена без наблюдения в течение шести дней, то смысл сообщения на странице полностью изменяется. Новое сообщение абсолютно четкое и распознается как почерк первоначального автора, но противоположно по содержанию первоначальному сообщению.

Далее объясняется, как сообщение меняется каждый день. Данжон Мастер решает, что будет написано на странице после того, как пройдет шестой день. Следующее – список изменений, которые могли бы происходить в сообщении.

Первый День: Слова письма кажутся блеклыми, как будто автор письма писал высохшими чернилами.

Второй День: Слова передвинутся немного со своих первоначальных позиций, как будто во время написания письма человек, писавший письмо, качался или находился на корабле в качку.

Третий и Четвертый День: Сообщение невнятно. Хотя есть группы чернильных символов, размещенных в соответствии с пунктуацией, почти все слова бессмысленны. Это, может быть, некоторым видом кода, но он ничего не означает.

Пятый День: Из чернил формируются реальные слова. Однако, конструкция предложений все еще бессмысленна (например, запад Яйца хуже зеленая!).

Шестой День (и позже): Сообщение последовательно, но означает прямо противоположное относительно первоначального сообщения. Если в первоначальном письме написано: "Быстро пошлите подкрепление!", то новое письмо читается: "Все прекрасно. Держите ваших людей в резерве."

Если *Ошибочное Официальное Письмо* прочитать на страницу книги заклинаний, чернила на странице преображаются в новое заклинание того же самого уровня, что и оригинальное заклинание. Таким образом, заклинание *темноты* могло бы стать заклинанием *лабиринта*. Однако, формула заклинания будет неправильна. Хотя оно и напоминает соответствующее заклинание, оно не будет функционировать при прочтении.

Кодированное сообщение, на которое прочитано *Ошибочное Официальное Письмо*, появится как кодированное сообщение на шестой день, но будет нести другой смысл.

Стекло Сохранения Слов (*glass of preserved words)* позволит первоначальному сообщению читаться правильно. Рассеивание магии восстановит сообщение в первоначальной форме.

Материальный компонент – три капли чернил.

Проверка Веры
Call Upon Faith
(Призывание)

Сфера: Вызывание
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 ход **Время Активирования: 1**
Область поражения: Заклинатель **Инстинктивная Защита: Нет**

Перед попыткой решения трудной задачи жрец может определить, поможет ли призыв веры его эффективности. Если жрец был последователен в своей вере (определяется Данжон Мастером), то получает +3 (или +15%) премию к одному броску кубика (по его выбору) при попытке завершить задачу. Премия может использоваться, чтобы воздействовать на инстинктивную защиту, Силу Атаки, проверку способности и т.д. Например, если жрец собирался преодолеть узкий провал над пропастью, он мог бы прочитать это заклинание и получить +3 премию к своей проверке Ловкости.

Материальный компонент – святой символ жреца.

Разговор с Астральным Путешественником
Speak With Astral Traveler
(Изменение)

Сфера: *Астральная*
Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 ход/уровень **Время Активирования: 1 ход**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная Защита: Нет**

Когда жрец читает Астральное Заклинание 7-го уровня, жизнь его физического тела приостанавливается, пока его астральное тело путешествует. При прикосновении к коматозному телу и прочтении Разговора с Астральным Путешественником, жрец может мысленно связаться с путешествующим индивидуумом. Хотя связь умственная, требуется то же самое количество времени что и на обычный, устный диалог. Заклинание мгновенно заканчиваются, когда истекает его продолжительность.

Сбор Мыслей
Thought Capture
(Предсказание)

Сфера: *Мысль*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: Мгновенное **Время Активирования: 3**
Область поражения: 10 ярдов **Инстинктивная Защита: Нет**

Одно из более причудливых утверждений, сделанных жрецами Школы Мысли выглядит, как насмешка над посторонними. Их теория заявляет, что как только мысль однажды родилась в мозге, она существует как «автономный ментальный объект». Этот «мысленный объект» обычно остается внутри мозга существа, которое его создало, но иногда он выходит наружу (это возможно объясняет, почему люди что-то забывают). Когда это случается, мысленный объект пребывает в той географической области, где он был потерян. Любой восприимчивый мозг (обычно мозг существа, которое первоначально создало мысль) может подбирать его снова, просто наталкиваясь на невидимую, свободно плавающую мысль. Согласно теории, это – причина, по которой люди могут восстанавливать потерянную мысль, возвращаясь к месту, где мысль была потерянна. Это возможно работает, потому что свободно плавающие мысли возвращаются, но не потому что место напоминает им о мысли. К сожалению для философов, не соглашающихся с этим, считается, что Сбор Мыслей, чрезвычайно сильное доказательство этой теории.

Это заклинание делает мозг жреца подобием магнита, который привлекает, «мысленные объекты», оказавшиеся в непосредственной близости. Жрец может считывать сильные мысли и эмоции, а иногда может даже видеть мгновенные видения существ, которые умерли или перенесли мощное эмоциональное потрясение в непосредственной близости от него. «Мысленные Объекты» всегда привлекаются к жрецу в порядке от самых сильных (соединенных с мощными эмоциями или значительными событиями) до самых слабых. Таким образом, если несколько «мысленных объектов» находятся на одном расстоянии, жрец будет чувствовать информацию о наиболее интересном или значительном событии. Жрец мог бы подбирать образы сражения с точки зрения воина, который в нем погиб, или он мог бы получить информацию от победителя в сражении.

Данжон Мастер диктует информацию, найденную жрецом, и таким образом, может использовать это заклинание, чтобы обеспечивать игроков важной фоновой информацией или может добавлять детали к миру кампании. Информация, обеспеченная этим заклинанием, могла бы быть высоко загадочной или символической, возможно в форме рифмы или загадки.

Жрец получает лишь один «мысленный объект» от прочтения заклинания. Заклинание может читаться неоднократно в том же самом месте, жрецом, получающим различные «мысленные объекты» с каждым чтением. Регион содержит конечное число мыслей, поэтому, как только жрец получил их все (от Данжон Мастера), то в этом месте заклинание будет неудачным.

Священная Охрана
Sacred Guardian
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Защитная*
Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 день/уровень **Время Активирования: 1**

Область поражения: Существо, которого коснулись **Инстинктивная Защита: Нет**

При использовании этого заклинания жрец немедленно узнает, что получатель заклинания находится в опасности, независимо от расстояния между жрецом и получателем. Получатель может быть на различном со жрецом плане существования.

Когда это заклинание читается жрецом по крайней мере 3-го уровня, он получает умственное изображение ситуации подвергнутого опасности человека. Однако жрец никогда не узнает местоположение получателя заклинания с помощью этого заклинания.

Материальный компонент – лепесток розы, который поцеловал получатель заклинания.

Тяжелый Сундук
Weighty Chest
(Изменение)

Сфера: *Стража*
Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 день/уровень **Время Активирования: 1**
Область поражения: 5-футовый куб **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание дает возможность заклинателю заколдовать сундук, книгу, пакет или любой другой неживой объект, не больший чем куб 5'x5'x5'. Если зачарованного объекта касается кто-то другой, кроме заклинателя, вес объекта увеличивается, становясь на 2-5 (1d4+1) часов весом человека или людей, тронувших предмет. Это условие делает объект чрезвычайно трудным для передвижения для любого, но не для заклинателя. Заклинатель может перемещать объект как обычно во время действия заклинания.

Материальный компонент – свинцовый шар.

Храбрость
Courage
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Военная*
Диапазон: 240 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специальная **Время Активирования: 1 ход**
Область поражения: от 1 до 200 личностей **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание временно дает получателю заклинания храбрость. Чтобы прочесть это заклинание, жрец должен полностью видеть получателя заклинания.

Заклинание храбрости дает возможность получателю заклинания автоматически преуспеть в первой проверке на мораль после прочтения этого заклинания. Когда возникают обстоятельства, которые требуют проверки на мораль, никакой бросок кубика не делается и получатель заклинания автоматически проходит проверку. После того, как это происходит, заклинание заканчиваются и получатель заклинания должен делать все будущие проверки на мораль как обычно.

Если получатель заклинания, находясь под влиянием заклинания храбрости не был вынужден сделать какую-либо проверку на мораль, то заклинание истекает после заката солнца.

Когда сразу несколько различных событий одновременно требуют проверки на мораль, по правилам BATTLESYSTEM ™ применяются штрафы одиночной проверки на мораль. Если это происходит с получателем заклинания храбрости, игрок, управляющий получателем заклинания выбирает одно такое событие, и модификатор игнорируется.

Не больше, чем одно заклинание храбрости может воздействовать на получателя заклинания в любой момент времени. По истечении заклинания жрец может прочитать заклинание снова на том же самом получателе заклинания.

Материальный компонент – куб закаленного железа.

Чтение Личности
Personal Reading
(Предсказание)

Сфера: *Числа*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специальная **Время Активирования: 2 хода**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная Защита: Нет**

Это заклинание позволяет жрецу математически анализировать личностную информацию одного человеческого или получеловеческого персонажа и узнавать ценные детали его характера. Чтобы прочитать это заклинание, жрец должен знать истинное имя объекта (имя объекта, данное при рождении) или дату и место рождения объекта. Проанализировав эту информацию, жрец способен сформировать грубое изображение хронологии жизни объекта и специфических личностных особенностей.

"Историческая" информация, обнаруженная через это заклинание, в общем случае неопределенна. Например, жрец мог бы узнать, что объект был рожден в лесу и пришел в город только после того, как его жизнь там стала опасной. Специфическая информация – зависит от Данжон Мастера. Данжон Мастер может выдать всю или частичную информацию из следующего:

- класс объекта или его карьера
- приблизительный уровень объекта (определенный в терминах типа "новичок", "высоко искусный", "умеренно компетентный" и т.д.)
- отношение объекта к себе («высокоуважаемый», «подозрительный», «загадочный» и т.д.)
- успешность действий объекта в своей профессии
- преобладающие черты характера или особенности объекта

Если жрец читает заклинание, основываясь на псевдониме или неправильной информации о рождении, чтение будет неточным. Данжон Мастер должен разработать хронологию и индивидуальность сильно отличающуюся от правды. Это могло бы позволить жрецу определить, является ли имя объекта правильным – чтение, дающее информацию, которая находится в противоречии с тем, что жрец уже знает, должно показать, что имя неправильно.

Объект не должен присутствовать во время чтения. Жрец может читать заклинание не будучи знакомым с объектом.

Материальный компонент - маленькая книга числовых формул и примечаний (другие книги, чем используемые в telethaumaturgy). Книга не используется при чтении.

Данжон Мастер может управлять этим заклинанием используя его на гуманоидах или чудовищных существах. Доступная информация будет подобна (при рассмотрении того, что слова подобные «профессии» будут означать что-то другое, когда применяются к людоеду). Это заклинание всегда будет неудачно на существах, которые не имеют персонального имени.

Чтение Эмоций
Emotion Read
(Предсказание)

Сфера: *Мысль*
Диапазон: 5 ярдов/уровень
Продолжительность: Мгновенное
Область поражения: 1 существо
Компоненты: V, S, M
Время Активирования: 3
Инстинктивная Защита: Полная

Это заклинание позволяет жрецу выполнить мгновенное чтение эмоционального состояния одного существа. Оно может использоваться на любом существе с Интеллектом 3 и лучше. Это чтение не является ни глубоким, ни специфическим, и не может определить смешанные эмоции или запутанные детали. Например, оно могло бы сообщить жрецу что существо напугано, но заклинание не может показать, чего боится существо, или почему оно боится.

Чтение Эмоций не показывает индивидуальные мысли или побуждения объекта. Таким образом, заклинание могло бы показать, что объект холодный неэмоционален в настоящее время, но не факт, что объект равнодушно прикидывает убийство жреца.

Обратите внимание, что это чтение мгновенно. Оно показывает только эмоцию, которая является самой сильной в момент прочтения заклинания. Так как оно будет связано с полным эмоциональным состоянием объекта, всегда возможно, что объект мог бы быть отвлечен на мгновение или вспоминать прошлые события.

Объекту позволяется обычная Инстинктивная Защита против заклинания, чтобы сопротивляться этому заклинанию. Если Инстинктивная Защита успешна, жрец не получает ничего от заклинания. Если бросок объекта превышает необходимый номер на шесть или больше, жрец чувствует эмоцию диаметрально противоположную истинной эмоции объекта.

Материальный компонент – квадрат из простого белого воска.

2 Уровень

Аура Комфорта
Aura of Comfort
(Трансформирование)

Сфера: *Путешественники*
Диапазон: Касание **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 час/уровень **Время Активирования: 2**
Область Поражения: Существо, которого коснулись **Инстинктивная защита: Нет**

Когда читается это заклинание, слабо мерцающая аура окружает получателя. Аура изолирует получателя от не волшебных эффектов теплоты и холода в диапазоне от –30’ C (-20 F) до 60’ C (140 F). Сталкиваясь с температурами в этом диапазоне, путешественник поддерживает нормальную температуру 2’1 C (70 F), независимо от погодных условий. Также заклинание действует как экран против дождя, снега и града, которые блокированы аурой.

Если получатель заклинания сталкивается с температурой выше или ниже установленного диапазона, температура внутри ауры изменяется соответственно. Например, получатель заклинания, сталкиваясь с температурой 150 F, фактически испытает температуру 80 F.

Все иные физические объекты, кроме дождя, снега, града могут проходить через ауру. Получатель заклинания может читать заклинания как обычно, пока действует *Аура Комфорта*. Заклинание не защищает против магически созданной погоды, типа заклинаний *Управление Погодой* или *Ледяного Шторма*. Оно не защищает против огня и против нападений, основанных на огне или холоде.

Восприятие Эмоции
Emotion Perception
(Предсказание)

***Сфера:* Война**
Диапазон: 300 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Мгновенно **Время Активирования: 1 ход**
Область поражения: 1 формирование/5 уровней **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание позволяет заклинателю считывать эмоциональное состояние и решительность одного или нескольких бойцов. Жрец должен иметь непрерывную линию взгляда до всей цели. Когда это заклинание читается, жрец мгновенно узнает текущую оценку морали и моральное состояние цели. Данжон Мастер описывает мораль, используя соответствующие термины; например – надежный, лучший и т.д.

Материальный компонент – святой символ жреца.

Восстановление
Rally
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Война*
Диапазон: 240 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Мгновенно **Время Активирования: 1 ход**
Область поражения: от 1 до 300 личностей **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание позволяет персонажу сделать непосредственную проверку восстановления. Оно позволяет сделать проверку во время Магической Фазы, не дожидаясь Фазы Восстановления по BATTLESYSTEM ™ правилам. Если жрец, читающий заклинание имеет 12-й уровень или выше, получатель заклинания получает +1 премию к броску кубика проверки восстановления. Жрец должен иметь непрерывную линию взгляда до персонажа.

Материальный компонент – миниатюрный дубликат вымпела или штандарта, за который сражается персонаж (типа национального флага или эмблемы лорда персонажа). Вымпел используется в заклинании.

Дремота
Nap
(Изменение)

Сфера: *Время*
Диапазон: Касание **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специально **Время Активирования: 2**
Область поражения: 1 существо/уровень **Инстинктивная защита: Нет**

Существа, на которых воздействует это заклинание, вынуждены спать в течение одного часа. При пробуждении, существо как бы регенерируется, как будто он спало в течение восьми часов. Очарованный человек восстанавливает потерянные хитпоинты, как будто он отдыхал в течение всей ночи. Волшебники могут запоминать заклинания, как если бы прошло реальное время.

По причине полноты и омоложения от воздействия заклинания после пробуждения персонаж не чувствует себя уставшим. Пытаться использовать дремоту больше чем однажды в 18-часовом промежутке неэффективно (персонаж просто не заснет). Только на согласных можно воздействовать *Дремотой*.

Материальные компоненты – отходы подушечного чехла, перо и галька, которую заклинатель хранил в своем кармане в течение семи ночей.

Игривая Вещь
Frisky Chest
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Стражи*
Диапазон: Касание **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Постоянно **Время Активирования: 2**
Область поражения: 10-футовый куб **Инстинктивная защита: Нет**

Этим заклинанием заклинатель может заколдовывать поклажу, книгу или любой другой неживой объект не больший чем 10'x10'x10 ' куб. Когда любое существо, кроме заклинателя, подходит к очарованному объекту менее чем на три фута, он немедленно отращивает конечности и уходит от существа настолько быстро, насколько это возможно. Очарованный объект продолжает двигаться, пока не отойдет, по крайней мере на 10 футов от самых близких к нему существ.

После того, как очарованный объект переместился на необходимое расстояние от самого близкого существа, конечности исчезают. Когда существо снова подходит на три фута к очарованному объекту, очарованный объект отращивает конечности и убегает. Этот процесс продолжается, пока Очарование не отменено (заклинанием *Рассеивание Магии* или чем-то подобным) или очарованный объект не пойман или разрушен.

Очарованный объект может отрастить ноги (MV 24), крылья (Fl 24, класс маневренности B), или плавники (Sw 24), то, что наиболее выгодно. Таким образом, книга на полке могла бы отрастить крылья и улететь, в то время как стол пустился бы галопом по комнате. Очарованный объект может свободно и немедленно заменять конечности при необходимости.

Очарованный объект будет двигаться только через открытые пространства. Он не будет пробиваться через окна, разрушать закрытую дверь или прорываться сквозь землю. Он не будет атаковать или осуществлять другие действия, кроме движения. Если он окружен или загнан в угол, очарованный объект идет в произвольном направлении, пока он не пойман или не разрушен.

Очарование заканчивается, если заклинатель добровольно отменяет его, если очарованный объект разрушен (объект имеет ту же самую уязвимость, что и в обычном состоянии) или если очарованный объект удержан в течении 2-5 (1d4+1) последовательных раундов. Удержание означает, что побег объекта невозможен; если существо способно схватить, поднять или сидеть на объекте, это рассматривается как удержание. Существо, способное к подъему объекта в обычном состоянии, рассматривается как достаточно сильное удержание (например, человек, способный к подъему 50-фунтовой коробки, способен удержать такую коробку, очарованную *Игривой Вещью*). Объект может также быть удержан наброшенной сверху сетью или тяжелым одеялом или в виде окружения несколькими персонажами.

Материальные компоненты – высушенная нога лягушки, перо и чешуя рыбы.

Идея
Idea
(Предсказание)

Сфера: *Мысль*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Мгновенно **Время Активирования: 4**
Область поражения: Заклинатель **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание стимулирует разум жреца на вспышку интуиции. В условиях игры Данжон Мастер напоминает игроку о факте или событии, которое было забыто, не замечено или не принималось в расчет. Таким образом, Данжон Мастер мог бы напомнить игроку относительно важного события, состоявшегося ранее, которое игрок не считал значительным.

Если нет никаких забытых фактов, Данжон Мастер может, по его усмотрению, сообщить игроку новую информацию, соответствующую текущему состоянию дел.

Данжон Мастер должен быть внимательным при использовании этого заклинания. Напоминание или информация должно всегда быть уместно и полезно, но не должно разбалансировать ситуацию. Напоминание может быть загадочное, в зависимости от кампании Данжон Мастера.

Материальный компонент – золотая монета. Это заклинание может читаться только однажды в шесть часов.

Зона Правды
Zone of Truth
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Стражи*
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Активирования: 2**
Область поражения: 5-футовый квадрат/уровень **Инстинктивная защита: Полная**

Это заклинание предотвращает употребление в разговоре существами внутри области поражения (или входящими в нее) любой преднамеренный и осознанной лжи. Существам позволяют инстинктивную защиту для избежания эффекта; те, кто терпит неудачу, получает полное воздействие. Персонажи, ранее сталкивавшиеся с этим, знают это заклинание; следовательно, они могут избегать отвечать на вопросы, на которые они обычно ответили бы лживо или они могут быть уклончивы, пока остаются недалеко от правды. Когда персонаж оставляет область, он свободен говорить что угодно.

Заклинание воздействует на квадрат со стороной длиной в пять футов за каждый уровень заклинателя; таким образом, жрец 4-го уровня мог бы воздействовать на квадрат размером 20 на 20 футов.

Материальные компоненты - святой символ жреца и фальшивый изумруд, рубин или алмаз.

Мистическая Передача
Mystic Transfer
(Призывание)

Сфера: *Обаяние*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 9 раундов **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: Заклинатель **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание – одно из немногих кооперативных заклинаний, которые требуют одного жреца для чтения заклинания, но использовать его эффект может только другой жрец. Один раунд жрец (или жрецы) читают *Мистическую Передачу*. После этого заклинание активно для дальнейшего применения в течении девяти раундов хода.

Мистическая Передача позволяет жрецу получать заклинание от другого жреца той же самой этики. Любой жрец той же самой религии может читать заклинание и передавать его другому жрецу внутри максимального диапазона этого заклинания. Заклинание не действует; вместо этого оно направлено через *Мистическую Передачу* получающему жрецу. Этот жрец должен немедленно применить заклинание или передать его другому жрецу, находящемуся в диапазоне передаваемого заклинания. Любое число передач может быть сделано за один раунд, если каждый новый получатель – внутри диапазона заклинания предыдущего получателя. Если заклинание не перемещается, то оно активируется.

Например, жрец 3-го уровня читает *Мистическую Передачу*. В следующем раунде жрец 10-го уровня «передает» *Столб Пламени* жрецу 3-го уровня. Два жреца могли бы быть на расстоянии в 60 ярдов

(максимальный диапазон Столба Пламени). После этого жрец 3-го уровня мог бы использовать *Столб Пламени*, чтобы напасть на любой объект внутри 60 ярдов или мог бы передать заклинание другому жрецу, имеющему активную *Мистическую Передачу*.

Заклинание, переданное *Мистической Передачей*, имеет диапазон, область поражения, повреждения и другие эффекты, равные уровню первоначального заклинателя. В примере выше, *Столб Пламени* функционировал бы как будто прочитанный жрецом 10-го уровня.

Мистическая Передача не требует концентрации. Однако, в любой раунд, в котором жрец получает и/или передает заклинание, заклинатель не может осуществлять любое другое значительное действие.

Жрец может получать заклинание только от жрецов, поклоняющихся тому же самому божеству и определенно адресующих заклинание ему. Могут быть переданы заклинания, действующие на область. Жрец никогда не может использовать *Мистическую Передачу* для срыва заклинаний противника, как бы висящих в воздухе.

Момент
Moment
(Предсказание)

Сфера: *Числа*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: 50-футовый радиус **Инстинктивная защита: Нет**

Теоретически, каждое действие имеет специфический момент, в который оно будет наиболее эффективно. Используя тайную математику этого заклинания, жрец может определить «идеальный момент» для любого отдельного действия в каждый раунд действия заклинания. Это действие должно быть выполнено любым другим персонажем, но не жрецом.

Практически другой персонаж сообщает жрецу действие, которое он хочет предпринять в данном раунде. Жрец концентрируется на действии, а затем сообщает персонажу время наступления «правильного момента». Персонаж при этом получает премию 20% (+4 на d20) к успеху своего действия. Заклинание может воздействовать только на одно действие в каждом раунде. При использовании во время боя жрец может советовать самый лучший момент для начала действия или в какой момент удар будет наиболее успешен (влияет на возможность попадания).

Если персонаж просит совета по поводу инициативы, он получает -2 модификатор к броску на инициативу, но ценой штрафа -2 к его возможности попадания. Персонажи, ищущие самый лучший момент для нападения, часто задерживают свои действия. Эти персонажи получают штраф +1 к их броску на инициативу, но получают бонус +4 к возможности попадания. Заклинание не может воздействовать на размер нанесенного повреждения, так как действие (удар) уже успешно на тот момент.

Персонажи не обязаны ждать наступления, определенного жрецом момента. Например, файтер мог бы решить, что быстрый удар более важен, чем бонус +4 к попаданию. Персонаж может действовать как обычно, основываясь на своей неизмененной инициативе. Персонаж просто не получает пользу от заклинания, но жрец не может производить никакое другое действие в этом раунде.

Не боевые действия также могут получать пользу от заклинания *Момента*. Например, вор, планирующий подняться на стену, может откладывать начало подъема, пока жрец не сообщит ему, что настал наилучший момент. При ожидании, вор получает 20% премию к броску Лазания по Стенам (в этом случае премия вычитается из его броска).

Концентрируясь на этом заклинании, жрец не может делать ничего другого. Перерыв в концентрации жреца – например, повреждение в бою – немедленно обрывает заклинание.

Материальный компонент – набор из трех серебряных кубиков, которые жрец подбрасывает в руке, концентрируясь на заклинании. Кубики не используются во время активирования.

Музыка Сфер
Music of the Spheres
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Числа, Обаяние*
Диапазон: 50 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 ход+1 раунд/уровень **Время Активирования: 4**
Область поражения: Круг 20-футового диаметра **Инстинктивная защита: Полная**

Этим заклинанием жрец создает тона и созвучия такой неземной красоты и сложности, что они приводят в экстаз слушателя, делая нападение или нанесение вреда жрецу трудным для слушателя. Слушатель получает обычную инстинктивную защиту против этого эффекта. Сбой означает, что слушатель введен в экстаз и неспособен напасть на жреца всю продолжительность заклинания.

Кроме того, музыка делает очарованных легковерными и более восприимчивыми к магии обаяния типа *Очаровать Существо*, *Предложение* и *Гипнотизма*. Если во время звучания музыки подобное заклинание активировано, то жертва спасается против заклинаний обаяния с -3 штрафом.

Это заклинание не защищает других персонажей из партии жреца; слушатели, ставшие жертвой музыки, свободны напасть на кого-либо еще. Эффект заклинания заканчивается немедленно, если жрец осуществляет любое враждебное действие против существ под влиянием заклинания.

Музыка Сфер может воздействовать на одно существо на три уровня жреца (одна жертва в 3-ем уровне, две на 6-ом уровне и т.д.). Жертвы должны быть внутри круга диаметром 20-футов.

Потенциальная жертва должна иметь Интеллект по крайней мере 1 (необходимо чтобы понять смысл музыки) и должна быть способна слышать музыку (то есть, она не может быть глухая и ничто не должно закрывать уши жертвы). Это также означает, что уровень фонового шума должен быть достаточно низок, чтобы музыку слышали. Данжон Мастер должен принять, что музыка - той же самый громкости, что и обычная громкость разговора среднего человека. Если потенциальная жертва не могла бы услышать речь в соответствующем диапазоне в существующих условиях, то заклинание не сможет воздействовать на эту жертву. Заклинание будет фактически бесполезно посреди яростного сражения или во время урагана.

Материальный компонент включает набор трех маленьких луков, сделанных из прекрасного серебра, каждый ценой в 100 gp. Длины луков должны быть в отношении от 1-4 до 9. Жрец поглаживает эти луки вместе в запутанной последовательности во время активирования заклинания. Луки не используются во время активирования заклинания.

Нерешительность
Hesitation
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Время*
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Активирования: 2**
Область поражения: Круг радиусом 20-футов **Инстинктивная защита: Полная**

Существа, на которых воздействует это заклинание, колеблются перед выполнением своих действий. Это модифицирует их броски инициативы на +4. Модификация инициативы происходит в следующем раунде после активирования *Нерешительности*.

Заклинание воздействует на 2-8 Hit Dice или уровней существ, хотя только на одно существо с 4 или больше Hit Dice можно воздействовать независимо от получившегося числа. Всем возможным жертвам позволена инстинктивная защита против заклинания; при неудаче инстинктивной защиты их броски на инициативу изменяются на +4 в течение количества раундов, равного уровню заклинателя.

Материальный компонент – кусочек черепашьего панциря.

Облегчение Нагрузки
Lighten Load
(Изменение)

Сфера: *Путешественники*
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 час/уровень **Время Активирования: 2**
Область поражения: 10-футовый куб **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание снижает вес снаряжения, припасов и других объектов на 50%. Оружие, припасы и даже выведенные из строя персонажи могут быть сделаны более переносимыми использованием заклинания *Облегчение Нагрузки*.

Это заклинание воздействует на одну группу объектов, чей объем эквивалентен 10-футовому кубу; после чтения заклинания, зачарованные объекты могут быть разделены среди нескольких персонажей или лошадей. Заклинание не эффективно для волшебных изделий.

Объект воздействия заклинания *Облегчение Нагрузки* может использоваться как обычно; заклинание не действует на обычную массу объекта, строение, размер, прочность или другие физические свойства.

Материальные компоненты – перо и лист бумаги, увлажненный пузырьком мыла.

Освящение
Sanctify
(Колдовство/Вызывание)
Обратимо

Сфера: *Общая*
Диапазон: 10 ярдов **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: Специальная **Время Активирования: 1 ход**
Область поражения: квадрат вокруг жреца со стороной в 10 ярдов **Инстинктивная защита: Нет**

Это кооперативное заклинание позволяет жрецам создавать благотворную атмосферу внутри определенной области. Компаньоны подобных жизненных убеждений, что и заклинатель, будут чувствовать себя укрепленными и поощренными, находясь в освященной области. Заклинание может читаться одиночным жрецом или группой жрецов.

После того, как прочитано Освящение, область воздействия пропитана величеством божества. Для последователей этого божества область излучает святую ауру. Эти последователи получают премию +2 к инстинктивным защитам против всех сил, основанных на страхе и обаянии (+2 к морали по правилам BATTLESYSTEM ™). Люди тех же жизненных убеждений, что и заклинатель, но другой веры получают +1 к инстинктивным защитам (+1 по правилам BATTLESYSTEM). Эффект применяется только, пока персонажи остаются в освященной области.

Намерение существ нанесения вреда жрецу или его последователям ухудшаются на -1 в инстинктивных защитах против страха и обаяния (-1 к морали для персонажей по правилам BATTLESYSTEM), когда они на освященной земле.

Нежить внутри области проще изгнать; любой жрец, стоящий на освященной земле, изгоняет нежить, как будто он на один уровень выше.

Хотя это заклинание может читаться одним жрецом, оно наиболее эффективно, когда читается несколькими жрецами сразу. Продолжительность заклинания равна один раунд за каждый уровень заклинателя. Когда несколько жрецов читают заклинание, используется уровень наиболее мощного жреца, с добавлением двух раундов за каждого помогающего жреца. Таким образом, один жрец 8-го уровня и три жреца 6-го уровня прочитали бы заклинание продолжительностью 14 раундов (8+2+2+2).

Освящение часто используется, соотносясь с центром, чтобы защитить земли храма или поощрить людей, защищающих замок.

Материальные компоненты – святой символ жреца и горстка грунта из существующего храма той же самой веры.

Обратное этому заклинанию, *Загрязнение*, функционально идентично относительно инстинктивных защит для обаяния и страха. Однако, жрецы, стоящие на загрязненной земле, при попытке изгнания нежити, делают это на уровень ниже чем их текущий уровень.

Материальные компоненты для обратного – святой символ жреца и горстка земли из могилы.

Пир Разногласия
Dissension`s Feast
(Очарование/Обаяние, Изменение)

Сфера: *Хаос*
Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 5 ходов + 2 хода/уровень хода **Время Активирования: 2**
Область поражения: Специальная **Инстинктивная защита: Полная**

Это заклинание должно активироваться жрецом в процессе приготовления еды. Заклинание может использоваться на любом количестве продуктов; таким образом, жрец мог бы читать заклинание на взбитом тесте для свадебного пирога или на любом количестве лука, если он нарезан для салата или тушения. Заклинание воздействует на 10 фунтов продовольствия за каждый уровень заклинателя. Любой, кто съест зачарованную пищу (даже персонаж, который ел салат, в другом виде не обработанный) подчинен эффектам заклинания.

Эффект заклинания начинается через пять раундов после того, как пища была съедена. В то же время, существа, съевшие зачарованную пищу, кидают инстинктивную защиту; успех указывает, что заклинание не подействовало на существо.

Получатели заклинания быстро становятся взволнованными. Незначительные события в пределах от плохих застольных манер до громкого разговора раздражают каждого. Через пять минут раздражение усиливается, персонажи начинают кричать и оскорблять друг друга, швыряя угрозы. Даже обычно спокойные персонажи будут вынуждены прийти в ярость.

Существа не поддерживают никаких союзов во время действия *Пира Разногласия*. Король и королева, обычно безумно влюбленные, будут препираться друг с другом по поводу точного времени. Члены дипломатической делегации могли бы избивать друг друга во время трапезы.

По окончании заклинания, персонажи как бы пробуждаются. Все свободны вести себя как пожелают. Персонажи, принимавшие пищу, все еще будут сердиты, хотя они не будут понимать, почему они рассердились.

Получение Святой Мощи
Draw Upon Holy Might
(Призывание)

Сфера: *Вызывание*
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Активирования: 2**
Область поражения: Заклинатель **Инстинктивная защита: Нет**

Когда это заклинание активируется, тело жреца дрожит и сверкает мерцающей аурой, так как он становится сосудом для силы своего божества. В результате заклинатель может увеличить только одну характеристику (можно увеличить только Силу, Ловкость, Конституцию и Обаяние) на +1 за три уровня опыта жреца (+1 на 3 уровне, + 2 на 6 и т.д.).

Может увеличиться только одна характеристика. Эффект зависит от продолжительности заклинания. Характеристики могут увеличиваться выше ограничений, обычных для расы или класса, до максимума +6. Все выгоды за исключительные характеристики, перечисленные в Руководстве Игрока применяются; однако, божественные способности, описанные в книге *Легенд и Знаний* не могут быть получены при использовании этого заклинания.

Например, жрец 18-го уровня с Силой 15 мог бы увеличивать свою Силу до 21 в течение 18 раундов, получая премии нападения +4, повреждения +9 и т.д.

Когда заклинание заканчивается, энергия мгновенно оставляет тело жреца, оставляя его физически и мысленно истощенным. Он почти в коме и не может делать ничего, восстанавливаясь только через 4d6 ходов. Успешная проверка на Конституцию (нормальная характеристика жреца) уменьшает это время на 50%.

Материальные компоненты – святой символ жреца и пузырек святой воды, которая благословлена высшим жрецом той же веры.

Создание Святого Символа
Create Holy Symbol
(Колдовство)

Сфера: *Создание*
Диапазон: 0
Продолжительность: Постоянное
Область поражения: Заклинатель
Компонент: V
Время Активирования: 2
Инстинктивная защита: Нет

После произнесения слов этого заклинания из разреженного воздуха появляется святой символ, соответствующий божеству жреца. Предмет появляется в руках жреца. Он может использоваться, как компонент для заклинаний или для любой другой цели, для которой жрец обычно использовал бы свой святой символ (типа изгнания нежити). Он может также отдать его жрецу более низкого уровня того же самого божества. Святой символ – постоянный объект.

Успокоить Хаос
Calm Chaos
(Очарование/Обаяние)

Сфера: *Порядок*
Диапазон: 20 ярдов
Продолжительность: Специальная
Область поражения: 1d6 существ/уровень
Специальная
Компоненты: V, S
Время Активирования: 1
Инстинктивная защита:

Это заклинание временно успокаивает хаотическую ситуацию, возникшую в группе людей. Ситуация может включать любой диапазон эмоций от насилия (как в трактирной ссоре) до радости и веселья (как на фестивале или карнавале).

В отличие от заклинания *Эмоция*, *Успокоить Хаос* не вызывает изменений в эмоциях получателей заклинания – гнев, страх или сильная радость остаются в каждом индивидууме. Эмоция просто ограничивается в выходе наружу. Таким образом, обозленный получатель заклинания, желающий напасть на кого-то, все еще будет чувствовать желание сделать это, но он откажется от этого действия, пока заклинание остается в силе.

Получателям заклинания позволяется инстинктивная защита против заклинания с -4 штрафом. Если присутствует большее количество существ чем, то, на которое можно воздействовать, заклинание воздействует сначала на самых близких к заклинателю.

После активирования заклинания жрец делает проверку Обаяния. При успехе, все объекты, на которые воздействует заклинание, вынуждены прекратить свои действия. Они увлечены предчувствием того, что скоро произойдет что-то важное. В это время жрец или выбранный им персонаж должен привлечь внимание получателей заклинания, произнося речь, развлекая толпу, или читая заклинание с интригующими визуальными эффектами (типа *Танцующих Огней*). Внимание толпы будет удержано до тех пор, пока продолжается отвлечение. Очень изобретательный и ловкий персонаж мог бы держать контроль над получателями заклинания в течение часов или дней.

Два условия могут быть причиной прекращения первоначальных действий. Во-первых, увлечение толпы прекращается через один раунд – с окончанием речи или истечением заклинания. Если это действие не заменено на любое другое отвлечение через один раунд, толпа освобождается от заклинания.

Во-вторых, если произойдет событие, которое будет более увлекательным, чем отвлечение, то толпа перенесет внимание на это событие. Таким образом, если заклинание использовались, чтобы остановить ссору в баре, а здание загорелось или было атаковано, внимание толпы будет отвлечено и объекты заклинания могли бы действовать свободно.

Существа, чье внимание привлечено заклинанием, не могут быть поощрены к нападению или выполнению любого действия. Эти существа игнорируют предложения подобного характера. В зависимости от характера просьбы, Данжон Мастер может посчитать, что просьба вызвала отвлечение, которое заканчивает заклинание.

Чтение Намерений
Mind Read
(Предсказание)

***Сфера:* Мысль**

Диапазон: 5 ярдов/уровень **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 раунд/уровень **Время Активирования: 2**
Область поражения: Специальная **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание – эквивалент заклинания магов *ESP* в сфере чувств. В дополнение к обнаружению поверхностных мыслей любых существ в диапазоне, жрец способен глубже исследовать мнение одного существа. *Чтение Намерений* будет всегда показывать отличительные качества исследуемого существа, хотя это опознание может быть выражено на собственном языке существа или (возможно искаженное) действием тела. Заклинание имеет 20% возможность определения класса индивидуума.

Детальность и полноценность мыслей жертвы будет зависеть от ее интеллекта. При чтении мыслей животного жрец вероятно получит только спутанный клубок эмоций и инстинктов. *Чтение Намерений* высоко интеллектуального волшебника будет намного более ярким; жрец мог бы быть поражен кристаллической ясностью и глубоким пониманием умственных процессов волшебника.

Если *Чтение Намерений* используется как часть допроса, интеллектуальная и осторожная жертва получает инстинктивную защиту со штрафом -2. Если она успешна, существо сопротивляется эффектам заклинания и жрец не узнает никакой информации. Если инстинктивная защита неудачна, жрец может получить дополнительную информацию в соответствии с решением Данжон Мастера.

Заклинания Третьего Уровня

Адаптация

Adaptation
(Очарование/Обаяние, Изменение)
Сфера: Война
Диапазон: Специально **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: Специально **Время Активирования: Специально**
Область поражения: От 1 до 200 индивидуумов **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание может быть использовано двумя различными способами. Первый, используемый на поле битвы, имеет диапазон 180 ярдов, активируется в течение одного турна, и продолжается 1d4 + 2 турна. В течение этого времени, зачарованный боец может сражаться на одном определенном типе ландшафта (указанном заклинателем), как будто это одобренный ландшафт (в BATTLESYSTEM ™ правила) для этого бойца. В то время как действует это заклинание боец не получает никакой выгоды при сражении в его настоящем одобренном ландшафте; магически-предписанный одобренный ландшафт имеет приоритет. Жрец может отменять заклинание прежде, чем его продолжительность истекает, если это желательно.

Материальный компонент - щепотка глиняного порошка.

Второй эффект требует предварительной подготовки. Жрец и боец должны быть в пределах 100 ярдов от места, где поклоняются божеству колдующего жреца. Время активации - 5 турнов.

При активации заклинания боец получает выгоду, описанную выше, но с двумя главными различиями. Во-первых, боец не теряет выгоду от сражения в собственном одобренном ландшафте (боец имеет два одобренных ландшафта). Во вторых, заклинание действует до следующего заката. Только жрецы 12-ого уровня и выше могут использовать эту разновидность.

Материальный компонент - святой символ жреца.

Астральное Окно

Astral Window
(Предсказание)
Сфера: Астральная
Диапазон: 5 ярдов **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 2 раунда / уровень **Время Активирования: 3**
Область поражения: 10'x10' область **Инстинктивная защита: Нет**

Когда это заклинание произнесено, в воздухе перед жрецом появляется «окно», через которое он (и любой другие присутствующий) может наблюдать Астральный план. Астральное окно может быть размером от одного квадратного фута до 10'x10 ' футов, по выбору заклинателя. Окно не передвигается и если жрец уходит больше чем 5 ярдов от него, оно немедленно исчезает, заканчивая заклинание.

Называя имя объекта, жрец может рассматривать определенное существо или предмет в окне. В течение продолжительности заклинания может рассматриваться более чем один предмет. Каждый раз при выборе нового объекта, окно становится полосатым с серым, поскольку Астральный план сообщает предыдущее. Это продолжает 1d4 раундов, пока окно наконец не сосредотачивается на выбранный объект. Если объект не в Астральном плане, окно вместо него выбирает случайно определенное место.

Окно работает в обе стороны; существа в Астральном плане могут видеть жреца также легко, как он может видеть их. Устная связь однако не возможна.

Обычно существа не могут проходить через окно. Если попытка сделана, 5% шанс успеха. Это меняется на + 1 % за каждый уровень или Hit Dice индивидуума. Чтобы проходить через окно, существо или объект должно быть достаточно маленькое, чтобы соответствовать размеру окна; в противном случае только часть существа или объекта может проникать внутрь (типа руки монстра или ищущего языка).

Используя заклинание *Астральное Окно*, персонаж, используя впоследствии заклинание Астрал 7-й уровня, может выбрать прибытие в Астральный план в месте, показанном в окне.

Выбор Будущего

Choose Future
(Предсказание)

Сфера: Время

Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 раунд **Время Активирования: 3**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная защита: Нет**

В следующем раунде после использования этого заклинания, зачарованному существу позволяют дважды сделать бросок любой обычной силы атаки, бросок на инициативу или инстинктивную защиту. Зачарованное существо может выбрать бросок, который предпочитает. Например, жрец использует *Выбор Будущего* на боевом товарище. В следующем раунде воин нападает на врага со своим мечом. Воин бросает две силы атаки вместо одной, а затем выбирает, какой бросок определит результат его нападения.

Материальные компоненты - две песчинки и лепесток розы.

Ежики

Caltrops
(Трансформирование)
Сфера: Война

Диапазон: 20 ярдов / уровень **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 турн / уровень **Время Активирования: 1 турн**
Область поражения: Специально **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание дает жрецу площадку с волшебно созданными ежиками. Заклинание может создавать два вида ежиков: пехота и конница. Первые имеют небольшой размер и предназначены для вреда пехотинцам. Последние больше и причиняют серьезные повреждения коннице или бойцам размера L или еще большим существам. Конные Ежики настолько большие, что существа размера M или меньше могут легко передвигаться вокруг них. Это предотвращает повреждение пехотинцам.

Каждый раз, когда бойцы заходят на эту площадку, они переносят нападение AD4 (для ежиков пехоты) или AD6 (для ежиков конницы). Ураганная атака бойцов через площадку переносит двойное повреждение. Если единица заканчивается движение на площадке ежиков, то переносит также нападение, когда перемещается из области.

Это заклинание может создавать прямоугольную площадку ежиков пехоты площадью до 160 квадратных ярдов (например, 4 ярда x 40 ярдов, 2 ярда x 80 ярдов и т.д.) или площадку ежиков конницы площадью до 90 квадратных ярдов (например, 3 ярда x 30 ярдов, 2 ярда x 45 ярдов и т.д.).

Обычные ежики не делают никакое различие между другом или противником; все существа, входящие в область магических ежиков, переносят те же самые последствия. То же самое истинно для волшебных ежиков, с одним исключением: жрец может закончить заклинание в любое время, вынудив ежиков исчезнуть и оставить чистую территорию.

В отличие от обычных ежиков, площадка с волшебными ежиками не может быть резко очищена; волшебные ежики остаются в месте, пока заклинание не заканчивается.

Материальный компонент - золотой ежик.

Замедление Гниения

Slow Rot
(Защита)
Сфера: Растительная

Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 неделя / уровень **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: Специально **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание увеличивает продолжительность времени, в которое плоды, овощи и зерно остаются свежими. Заклинание не действует на любое мясо.

Заклинание действует на растительный материал объемом до 100 кубических футов на каждый уровень заклинателя. Таким образом, даже жрец низкого уровня мог бы эффективно сохранять растительные продукты в

свежем состоянии при хранении или предотвращать гниение плодов на деревьях, пока они не собраны. Это заклинание не предотвращает поедание продуктов вредителями (типа крыс).

Материальный компонент - щепотка сахара.

Знание Обычаев
Know Customs
(Предсказание)

Сфера: Путешественники

Диапазон: Специально **Компоненты: V, S**
Продолжительность: Специально **Время Активирования: 3**
Область поражения: заклинатель **Инстинктивная защита: Есть.**

Это заклинание позволяет заклинателю получать общее знание обычаев, порядков и социального этикета племени или деревни. Заклинатель должен быть в пределах 30 ярдов от члена племени или деревни для заклинания, чтобы получить эффект. Отобранный сельский житель должен обладать знанием, разыскиваемым заклинателем; например, он не может быть младенец, и при этом он не может быть мысленно непостоянен или мертв (хотя он может спать или без сознания).

Отобранному сельскому жителю позволяется инстинктивная защита; если она успешна, заклинание терпит неудачу.

Если инстинктивная защита неудачна, заклинатель получает общее знание порядков и обычаев местных сельских жителей, включая те, которые обращаются у местных племен или кланов (типа обычаев, соблюдаемых всеми гигантами). Типичная информация, показанная *Знанием Обычаев*, включает общие знаки внимания (посторонние должны отводить глаза при обращении к местным должностным лицам), местные ограничения (никаких животных или несопровождаемых эльфов в пределах городской черты), важные фестивали и общие пароли, которые известны большинству граждан (типа фразы, обязательной для охраны в главных воротах). Дополнительно, заклинание дает заклинателю +1 скорость реакции к столкновениям с членами местного племени или деревни.

Знание местных порядков и обычаев не гарантирует, что заклинатель проведет себя должным образом. *Знание Обычаев* должно использоваться как руководство; Данжон Мастер свободен изменить качество информации, обеспеченной сельским жителем.

Зона Приятного Воздуха
Zone of Sweet Air
(Защита)

Сфера: Стражи

Диапазон: 10 ярдов/уровень **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 турн/уровень **Время Активирования: 3**
Область поражения: 10-футовый куб/уровень **Инстинктивная защита: Нет**

Зона Приятного Воздуха создает невидимый барьер вокруг области действия, который отражает все вредные ядовитые пары, включая созданные волшебством (типа *Вонючего Облака*). Заклинание не дает защиты против ядовитых паров от дыхания дракона (типа хлорного газа зеленого дракона). Вредные газы, бывшие в пределах области действия заклинания во время произнесения заклинания, не исчезают. Свежий воздух проходит в область действия обычно.

Если ядовитый пар появился в пределах области действия (например, скастовано *Вонючее Облако*), заклинание вступает в силу как обычно, но рассеивается за половину времени своей обычной длительности.

Заклинание действует на куб, чья сторона равна уровню заклинателя, помноженному на10 футов (например, заклинатель 10-й уровня мог бы влиять на куб с длиной стороны в 100 футов).

Материальные компоненты - святой символ жреца, шелковый носовой платок и нить паутины.

Контроль Эмоций
Emotion Control
(Изменение, Очарование/Обаяние)

Сфера: Мысль, Обаяние

Диапазон: 10 ярдов **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 раунд / уровень **Время Активирования: 5**
Область поражения: 1существо на 5 уровней **Инстинктивная защита:**
Специально
заклинателя в пределах 20' куб

Это заклинание может быть использовано одним из двух способов: способом, который воздействует на жреца или способом который воздействующим на какого-либо субъекта.

Первый метод воздействует только на жреца и позволяет ему прятать его истинные эмоции от волшебного исследования. Таким образом, могут блокироваться волшебные заклинания типа *ESP* или заклинания священника типа *Чтения Эмоций*. Во время действия *Контроля Эмоций* любой, использующий одно из этих заклинаний, будет ощущать эмоцию, обозначенную жрецом, но не его истинные эмоции. Когда жрец использует *Контроль Эмоций*, он определяет ложную эмоцию, которую желает показать.

Это использование *Контроля Эмоций* также дает жрецу премию +2 к инстинктивным защитам против следующих заклинаний: *Призрак*, *Колкость*, *Раздражение*, *Определение Жизненных Ценностей*, *Испуг*, *Эмоция*, *Страх* и *Призрачный Убийца*. Когда любое из этих заклинаний использовано на жреце, он немедленно делает попытку спасения, хотя и не изучает источник заклинания.

Если другой персонаж использует *Чтение Эмоций, ESP* или подобное заклинание на жреце, жрец должен сделать инстинктивную защиту против заклинаний с премией +1 на каждые 5 уровней жреца. Если жрец успешно проходит спасение, другой заклинатель узнает ложную эмоцию; если жрец проваливает инстинктивную защиту, заклинатель узнает истинную эмоцию жреца.

Второе использование этого заклинания позволяет жрецу создавать у жертвы отдельную эмоциональную реакцию (подобно заклинанию *Эмоции*). Некоторые типичные эмоции рассматриваются, но Данжон Мастер может позволять другие подобные эффекты.

Храбрость: жертва становится неистовой, получая +1 к Силе Атаки и +3 к повреждению, временно получает 4 хитпоинта (ранения жертвы вычитаются сначала из этих временных единицы). Жертва никогда не проверяет мораль и получает премию +5 к инстинктивным защитам против различных форм страха. Храбрость противопоставляется (и противостоит) страху.

Страх: жертва бежит от жреца всю продолжительность заклинания, даже если это выходит за диапазон заклинания. Страх противопоставляется (и противостоит) храбрости.

Дружба: жертва реагирует положительно при любом контакте; в игровых терминах, любой результат броска по таблице Реакций При Столкновении (Таблица 59 в DMG) перемещается на одну колонку влево. Таким образом, угрожающий герой становится осторожным, безразличный герой становится дружественным и т.д. Дружба противопоставляется (и противостоит) ненависти.

Удача: объект случайно ощущает горячность, благополучие и уверенность, изменяя все броски на реакцию на +3. Жертва вряд ли нападет, если это не спровоцировано. Удача противопоставляется (и противостоит) печали.

Ненависть: жертва реагирует отрицательно на любое столкновение; в игровых терминах, любой результат броска по таблице Реакций При Столкновении перемещается на одну колонку вправо (то есть, дружественный герой становится безразличным, осторожный герой становится угрожающим и т.д.). Ненависть противопоставляется (и противостоит) дружбе.

Надежда: мораль жертвы улучшена на +2. Его броски инстинктивной защиты, нападения и повреждения улучшены на +1 во время действия эмоции. Надежда противопоставляется (и противостоит) безнадежности.

Безнадежность: мораль жертвы получает штраф –10. Кроме того, в раунде установления эмоции, все жертвы должны немедленно сделать проверку морали. Безнадежность противопоставляется (и противостоит) надежде.

Печаль: жертва неконтролируемо мрачная и склонна к угрюмому самоанализу. Вся Сила Атаки переносит штраф –1, а броски на инициативу штраф +1. Шанс удивить жертву увеличен на -2. Печаль противопоставляется (и противостоит) удаче.

Все жертвы второй версии, даже добровольные, должны сделать спасбросок против заклинания, чтобы сопротивляться эмоции. В дополнение к всем другим модификаторам, инстинктивная защита изменена на -1 для каждых трех уровней жреца, использующего заклинание.

Материальный компонент для обеих версий заклинания - маленький пучок руна или нечесаной шерсти, которая используется при активировании заклинания.

Линия Защиты

Line of Protection
(Защита)Обратимо
Сфера: Защитная
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 раунд / уровень **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: 30-ярдовая линия **Инстинктивная защита: Есть.**

Это кооперативное заклинание требует одновременного использования, по крайней мере, двумя жрецами. В течение активирования, жрецы определяют, будет ли линия постоянной или передвижной.

Если заклинание постоянно, каждый жрец должен надписать волшебный символ на обоих концах будущего поля, наподобие стен сторожки или двух стволов дерева. Если заклинание мобильно, жрецы должны встать в каждый конец линии, закрепляя их.

После того, как заклинание произнесено, между двумя точками крепления (символы или жрецы) появляется мерцающее поле силы. Поле имеет высоту 10 футов и искрится энергией. Объекты на противоположной стороне прозрачного поля распознаваемы, но туманны и неясны.

Поле причиняет 1d3 единицы повреждения всем существам, проходящим через него; злые существа и нежить получают 1d8 единицы повреждения от поля. Существа, которые успешно выбрасывают инстинктивную

защиту, не получают никакого повреждения. Существа, которые могут перелететь через поле, подкопаться под него или *телепортироваться* на другую сторону, не получают никакого повреждения.

Если заклинание прочитано в мобильной форме, жрецы могут двигаться в половину их норм передвижения (ограничено нормой более медленного жреца). Жрецы не могут осуществлять никаких других действий, так как вся их энергия тратится на ходьбу и поддержание поля.

Однажды созданное, поле не может быть увеличено или уменьшено в длину и должно остаться прямым. Жрецы могут поворачивать, но не могут идти друг к другу или сгибать поле. Если линия взгляда между двумя жрецами блокирована любым объектом диаметром больше 5', заклинание немедленно терпит неудачу. Таким образом, существа, низкие стены, молодые деревья, столбы и подобные объекты не будут прерывать заклинание.

Как кооперативное заклинание, несколько жрецов могут связаться вместе, чтобы создать более длинное поле. Каждый жрец (или персонаж) формирует конец одного поля и начало другого, подобно опорным столбам изгороди. Каждая секция заклинания должна проходить по прямой линии, но поле может быть согнуто в каждом стыке. Четыре жреца могли бы формировать длинную линию, квадрат или узор в виде Z. Ограничения на перемещение полей применяются как написано выше. Данжон Мастер может применять штрафы движения в зависимости от сложности узора.

Материальные компоненты - croziers жрецов, посохи или религиозные знаки, поднятые вверх каждым заклинателем.

Инвертирование этого заклинания, *Линия Разрушения*, причиняет 1d3 повреждения всем существам, проходящим через него. Оно причиняет 1d8 повреждения паладинам и существам добрых жизненных ценностей, проходящим через него. Существа, которые успешно выбрасывают инстинктивную защиту, не получают никакого повреждения.

Неземной Хор
Unearthly Choir
(Призывание)

Сфера: Боевая

Диапазон: 0 **Компонент: V**
Продолжительность: Мгновенно **Время Активирования: 5**
Область поражения: Специально **Инстинктивная защита: S**

Это кооперативное заклинание требует по крайней мере трех жрецов, читающих заклинание одновременно. Во время активирования жрецы должны быть в пределах 10 футов друг от друга. После завершения чтения заклинания жрецы поют отдельный противоречивый аккорд. Результат заклинания зависит от числа голосов в хоре.

Трио. В этой форме заклинание проецирует звуковой конус длиной 120 футов и шириной 40 футов. Все существа в пределах области поражения должны сделать спасение против заклинаний или получить 2d4 единицы повреждения. Те, кто успешно спасся, получают только 1d4 единицы повреждения. Нежить переносит -2 штраф их инстинктивным защитам.

Квартет. С четырьмя голосами у заклинания та же самая область поражения, как описано выше. Однако, все те, кто провалит инстинктивную защиту, получат 2d4 единиц повреждения и оглушены один раунд. Те, кто успешно спасся, получают половину повреждения и не оглушены. Нежити не позволяют инстинктивную защиту.

Квинтет. Пять певцов производят аккорд большой мощи. Все в пределах области поражения получают 3d4 единицы повреждения (инстинктивная защита для половины повреждения). Нежити не позволяют инстинктивную защиту. Все существа оглушены один раунд. Кроме того, глиняная и стеклянная посуда, хрусталь и подобные хрупкие предметы должны спастись от падения или быть разрушены.

Ансамбль. Ансамбль певцов состоит из шести - десяти жрецов. В этом случае область поражения увеличивает до конуса длиной 180 футов и шириной 60 футов. Все существа в пределах этой области переносят 1d4 единицы повреждения от одного жреца и оглушены на 1d4 раундов. Успешная инстинктивная защита против заклинания уменьшает повреждение и продолжительность оглушения наполовину. Нежить с 3 или меньше Hit Dice немедленно гибнет. Вся прочая нежить переносит обычное повреждение, но не получает инстинктивную защиту. Стекло, глиняная посуда, хрусталь, кость и все деревянные изделия подобные мощностью двери или более хлипкие (сундуки, столы, стулья, и т.д.) должен спастись против раздробления или будут разрушены.

Хор. Наиболее мощная группа, хор, требует одиннадцать или больше жрецов. В этом случае область поражения расширяет до конуса длиной 300 футов и шириной 100 футов. Все в пределах области поражения получают 1d6 единиц повреждения от одного жреца до максимума 20d6. Инстинктивная защита против заклинаний уменьшает повреждение вполовину. Те, кто будут не в состоянии спастись, оглушаются на 1d10 раундов; преуспевшие в инстинктивной защите оглушены только 1d6 раундов. Нежить с 5 или меньше Hit Dice немедленно гибнет. Нежити с большим числом Hit Dice не позволяют инстинктивную защиту. Строения в пределах области поражения повреждаются, как если бы они получили прямое попадание из катапульты (одно попадание на каждых четырех жрецов в хоре). Двери, сундуки и другие хрупкие изделия немедленно разрушаются.

Обнаружение Высшего Измерения
Extradimensional Detection
(Предсказание)

Сфера: Числа, Предсказательная
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 раунд / уровень **Время Активирования: 3**
Область поражения: 1 дорожка 10 футов шириной, длиной 60 футов
Инстинктивная защита: Нет

Когда прочитано *Обнаружение Высшего Измерения*, жрец обнаруживает существование любых мест высшего измерения или карманов в дорожке шириной 10 футов и длиной 60 футов в направлении своего взгляда. Жрец может поворачиваться, просматривая 60^0 дуги каждый раунд или может медленно двигаться, изменяя область действия заклинания.

Места Высшего измерения включают созданные заклинаниями типа *Фокуса С Веревкой* и содержатся в пределах таких изделий как *Мешки Удержания* и *Портативные Отверстия*. Жрец автоматически не знает размер места или источника.

Это заклинание обнаруживает межплоскостные врата и «врата», открытые заклинанием *Сворачивание Высшего Измерения*.

Заклинание может быть блокировано каменной стеной толщиной в один фут или больше, твердым металлом одно-дюймовой толщины или одним ярдом или большим количеством твердого дерева.

Ошибка в Использовании Магии
Mistake Magic
(Призывание/Трансформирование)
Сфера: Хаос
Диапазон: 40 ярдов + 10 ярдов / уровень **Компоненты: V, S**
Продолжительность: Специально **Время Активирования: 2**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная защита: Есть.**

Ошибка в Использовании Магии может быть использована только на волшебнике. Оно изменяет следующее заклинание, брошенное очарованным волшебником, на выбраноне беспорядочно из его запоминаемых заклинаний тот же самого или более низкого уровня. Таким образом, если волшебник, очарованный *Ошибкой в Использовании Магии*, помнил четыре заклинания 1-й уровня (*Броня*, *Легкий Как Перышко*, *Прыжок* и *Сон*) и попытался использовать заклинание сна, Данжон Мастер определит окончательное заклинание случайно из четырех запомненных заклинаний. У волшебника лишь 25% шанс активировать заклинание *Сон*.

Только заклинания, недавно запомненные, можно обменять с желательным заклинанием. Если волшебник имел только одно запомненное заклинание, *Ошибка в Использовании Магии* не будет иметь никакого эффекта и заклинание волшебника будет использовано обычно.

Ошибочные заклинания работают обычно. Если волшебник пробовал кастовать *Левитацию* на компаньона, а прочитал *Паутину*, компаньон будет пойман паутиной и со всеми выткающими отсюда эффектами. Если цель заклинания была в диапазоне заклинания *Левитации*, но не в диапазоне *Паутины*, заклинание терпит неудачу и заклинание *Паутины* исчезает из памяти заклинателя.

Волшебник, использующий заклинание, выполняет надлежащие устные и телесные компоненты заклинания, которое он желает использовать; он не обнаруживает измененных результатов, пока неправильное заклинание не вступит в силу. Волшебник также обнаружит, что материальный компонент для окончательного заклинания исчез (в дополнение к материальному компоненту для желательного заклинания).

Волшебникам, являющимся целями *Ошибки в Использовании Магии*, позволяется инстинктивная защита против заклинания.

Плач Вора
Thief's Lament
(Изменение)
Сфера: Стражи
Диапазон: 10 ярдов/уровень Компоненты: V, S, M.
Продолжительность: 1 час/уровень **Время Активирования: 3**
Область поражения: 5-футовый куб / уровень **Инстинктивная защита: Есть.**

Вор, входящий в область, очарованную *Плачем Вора*, сильно теряет в воровских навыках. Вору позволяется инстинктивная защита; неудача ведет к получению полного эффекта от заклинания. Все попытки Обирания Карманов, Открывания Замков, Обнаружения/Обезвреживания Ловушек, Бесшумного Перемещения, Обнаружения Шума, Лазания по Стенам и Скрывания в Тенях уменьшены на 25 % (хотя навык не уменьшается ниже 5 %, предполагается, что персонаж имеет по крайней мере 5 % в любом навыке).

Заклинание воздействует на куб, чья сторона равна уровню заклинателя, помноженному на 5 футов (заклинатель 10-й уровня могли бы зачаровать кубу, со стороной в 50 футов).

Материальные компоненты - святой символ жреца и серебряный ключ.

Рука Помощи
Helping Hand
(Трансформирование)
Сфера: Путешественники
Диапазон: Специально **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 час / уровень **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: Специально **Инстинктивная защита: Нет**

Когда жрец пойман или иначе подвергнут опасности, это заклинание может вызвать помощь. Заклинание создает парящее призрачное изображение руки на высоте одного фута. Заклинатель может управлять им, чтобы найти персонажа или существо, основываясь на физическом описании объекта. Заклинатель может определить расу, пол и внешность, но не неоднозначные факторы типа уровня, жизненных ценностей или класса.

После того, как рука получает распоряжения, она начинает искать обозначенное существо, пролетая в норме передвижения 48. Рука может искать в радиус 5 миль от заклинателя.

Если рука не способна найти обозначенное существо, она возвращается к заклинателю (если он все еще в пределах означенной области). Рука показывает протянутую ладонь, указывая на то, что такой персонаж или существо не могли бы быть найдены. Рука тогда исчезает.

Если рука находит обозначенный персонаж, то начинает звать его следовать за собой. Если персонаж подчиняется, рука следует в направлении заклинателя, ведя персонаж по наиболее прямому и доступному маршруту. Рука парит в 10 футах перед персонажем, перемещаясь перед ним. Рука исчезает, как только подведет персонаж к заклинателю.

Персонаж не обязан следовать за рукой или помогать заклинателю. Если персонаж не идет за рукой, рука продолжает подзывать его всю продолжительность заклинания, а после исчезает. Если заклинание заканчивается, в то время как персонаж в пути к заклинателю, рука исчезает; персонаж будет должен положиться на свои собственные способности, чтобы найти заклинателя.

Если в пределах 5-мильного радиуса имеется более чем один персонаж, который есть в описании заклинателя, рука находит самое близкое существо. Если то существо отказывается следовать за рукой, рука не будет разыскивать второй персонаж.

Призрачная рука не имеет никакой физической формы. Рука может быть замечена только заклинателем и потенциальными целями. Она не может участвовать в бою или выполнять любую другую задачу кроме нахождения персонажа и проведения его назад к заклинателю. Рука не будет проходить через твердые объекты, но может проходить через маленькие трещины и разрезы.

Материальный компонент - черная шелковая перчатка.

Сверхмагия
Telethaumaturgy
(Очарование/Обаяние)
Сфера: Числа
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: Специально **Время Активирования: 2 раунда**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание требует, чтобы жрец совершил числовой анализ правильного имени жертвы. Результат является то, что жрец может использовать другое заклинание, которое воздействует на данного индивидуума в намного большем, чем обычно диапазоне. Другими словами, получая глубокое знание индивидуума, жрец создает «канал», делая последующее заклинание, используемое на той же жертве, более легким.

Только некоторые заклинания могут извлекать выгоду из *Сверхмагии*:

*Благословление**
Команда
Очаровать Существо или Млекопитающее
Обнаружение Обаяния
Обездвиживание Персоны
Определение Жизненных Ценностей
*Снятие Проклятья**
Контроль Вероятности
Поиск
Замешательство (только одно существо)
Эксдействие

Для заклинаний, отмеченных со звездочкой (*), *Сверхмагия* также увеличивает диапазон обратной формы заклинания.

Увеличение диапазона зависит от уровня жреца, использующего *Сверхмагию*:

Диапазон Уровня	Множитель
1-6	x2
7-11	x3
12-16	x4
17 +	x5

Таким образом, жрец 12-й уровня, использовавший *Сверхмагию* на индивидууме мог бы впоследствии использовать Очаровать Существо на того же индивидуума в диапазоне 320 ярдов, при обычном диапазоне в 80 ярдов.

Заклинание, улучшенное *Сверхмагией*, должно быть прочитано не позднее следующего раунда после окончания чтения *Сверхмагии*. Заклинания, которые обычно влияют больше чем на одного индивидуума (типа *Замешательства*) будут влиять только на выбранную после прочтения заклинания *Сверхмагия* жертву.

Когда *Сверхмагия* прочитана жрецом 11-ого или большего уровня, она имеет дополнительный эффект. Если цель в пределах обычного диапазона последующего заклинания (например, 80 ярдов для *Очаровать Существа*), инстинктивная защита жертвы переносит штраф -2.

Подобно заклинанию *Чтение Личности*, *Сверхмагия* срабатывает только тогда, когда жрец знает правильное имя его жертвы. Если жрец использует заклинание, зная псевдоним, он не узнает, был ли эффект от *Сверхмагии*, пока последующее заклинание не станет неудачым. Жрец автоматически не знает, почему последующее заклинание потерпело неудачу (жертва могла бы просто сделать успешную инстинктивную защиту).

Материальный компонент - маленькая книга с числовыми формулами и пометками. Эта книга отличается от книги, используемой в *Чтении Личности*. Книга не расходуется при активировании.

Сила Одного

Strength of One
(Изменения)
Сфера: Порядок
Диапазон: 10 ярдов **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 2d6 раундов **Время Активирования: 3**
Область поражения: 1 существо + 1существо/2 уровня **Инстинктивная защита: Нет**

Используя это заклинание на группе законных существ, жрец дает каждому существу премию Силы, уравнивая ее с самым сильного существа в группе. Чтобы быть зачарованным заклинанием, все существа должны коснуться руки жреца во время его активации. Только люди, полулюди и гуманоидные существа размера человека или меньшего размера может быть зачарованы. Персонажи могут быть смешанной группой Законно нейтральных, Законно добрых, или Законно злых жизненных ценностей. Заклинание не сработает, если в группе есть существо Нейтральных или Хаотических жизненных ценностей.

До использования одно существо обозначается как краеугольный камень. В группе не может быть больше одного краеугольного камня, даже если есть другое существо с равной силой.

После завершения заклинания, все зачарованные персонажи получают премию к повреждению, равную премии Силы к повреждению краеугольного камня. Любые волшебные премии краеугольного камня не добавляются; добавляется только премии от его естественной силы.

Эта премия заменяет любую премию, которую персонаж мог бы получить сам. Таким образом, воин с Силой 16 (+ 1 премия к повреждению), извлекая выгоду из заклинания с краеугольным камнем, который имеет Силу 18/07 (премия к повреждению + 3) получает премию к повреждению + 3 (не + 4 к повреждению). Краеугольный камень не получает никакой премии.

Зачарованные существа не получают премии к THAC0, подъему ворот и изгибу брусков или другим возможностям Силы.

Заклинание заканчивается, если краеугольный камень убит прежде, чем истекла его продолжительность. Премии и продолжительность не меняются, если член группы убит до окончания заклинания.

Скрипящий Пол

Squeaking Floors
(Трансформирование)
Сфера: Стражи
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 час/уровень **Время Активирования: 3**
Область поражения: 10-футовый квадрат/уровень **Инстинктивная защита: Нет**

Поверхность, зачарованная *Скрипящим Полом* издает громкий звук, когда любое существо, больше чем обычная крыса (больше половины кубического фута или весящее больше чем три фунта), проходит по этому месту или касается его. Заклинание воздействует на квадрат, чья стороны равняются уровню заклинателя, помноженному на 10 футов (жрец 9-й уровня мог бы охватывать квадрат со стороной в 90 футов).

Скрип можно услышать в радиусе 100 футов, независимо от преград звуку типа стен и дверей. Скрип производится вне зависимости от типа поверхности: деревянной, каменной, земляной или любой другого твердого материала. Слышащий автоматически знает направление звука.

Персонаж, успешно использующий Бесшумное Передвижение, уменьшает радиус действия заклинания до 50 футов. Способный лететь или иначе избегающий прямого контакта с зачарованной поверхностью, не будет активизировать *Скрипящий Пол*.

Материальный компонент – скрипящий ржавый железный стержень.

Случайная Причинная Связь

Random Casuality
(Изменение)
Сфера: Хаос

Диапазон: 10 ярдов Компоненты: V, S, M.
Продолжительность: Специально **Время Активирования: 3 раунда + 1 раунд / уровень**
Область поражения: 1 оружие **Инстинктивная защита: Есть.**

Это заклинание нарушает связь причины и следствия. Заклинание используется на оружие противника. Когда оружие используется, оно наносит урон как обычно, но повреждение не наносится существу, ударенному оружием. Вместо него повреждение получает наносивший удар или один из его компаньонов. Если владелец оружие промахивается в любом раунде, никто в этом раунде не получает никакого повреждения.

Бросая кубик, Данжон Мастер случайным образом определяет жертву повреждения. Данжон Мастер выбирает кубик, самый близкий по ценности к числу поражаемых существ (владелец оружия и его компаньоны). Если число существ меньше ценности кубика, владелец зачарованного оружия получает дополнительную возможность, быть пораженным. Например, если гоблин владеет мечом, зачарованным этим заклинанием, он и его шесть компаньонов могут быть поражены. Данжон Мастер бросает 1d8. При броске 1-6 получает повреждение один из компаньонов гоблина; при броске 7 или 8 будет ранен гоблин с зачарованным оружием.

Оружие зачаровано в течение 3 раундов + 1 раунд на уровень заклинателя заклинания. Если владелец оружия меняет оружие, во время действия заклинания, отвергнутое оружие остается очарованным.

Материальный компонент - бронзовый кубик.

Создание Места Стоянки

Create Campsite
(Колдовство/Вызывание) Обратимо
Сфера: Путешественники
Диапазон: 0 **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: Специально **Время Активирования: 3**
Область поражения: 50-футовый радиус **Инстинктивная защита: Нет**

Этим заклинанием заклинатель производит эскадрон крошечных невидимых слуг, создающих место стоянки для заклинателя и его компаньонов. Заклинатель указывает желательную область для лагеря (область 50-футового радиуса или меньше) и числа людей, для которых требуется разбить лагерь (количество людей равно троекратному уровню заклинателя).

Слуги очищают площадку от развалин, ставят палатки и раскладывают спальные мешки, разжигают походный костер, приносят воду и готовят пищу. Место стоянки так умело готовится, что оно смешивается с окружающим ландшафтом, уменьшая шанс обнаружения лагеря на 50%. Но костер, громкий шум и другие действия могут мешать этому.

Полный процесс требует 4-16 (4d4) раундов, для окончания.

Слуги делают лагерь из заранее предусмотренных вещей и снаряжения; иначе они импровизируют с материалами, доступными в непосредственной близости (50 ярдов от обозначенного места разбивки лагеря). Например, если у партии нет никаких палаток или кроватей, слуги создадут грубые, но удобные кровати из сорняков и травы и временный полог из листьев и веток. Если никакие материалы не доступны, как в пустыне или подобном бесплодном ландшафте, слуги будут стараться сделать партии настолько удобно, насколько возможно в пределах ограничений окружающей среды.

Слуги не могут сражаться за партию, доставлять сообщения или осуществлять любые другие действия, кроме создания места для лагеря.

Материальные компоненты - кусок веревки, кусочек дерева и капля воды.

Инвертирование, *Разрушенный Лагерь*, приказывает невидимым слугам удалить место разбивки лагеря (область 50-футового радиуса или меньше). Слуги гасят костры, возвращают развалины и пакуют вещь для людей, количество которых равно утроенному уровню заклинателя. Полный процесс требует 4-16 (4d4) раундов для окончания. После этого все следы места разбивки лагеря устранены. Материальные компоненты - те же самые, что и для *Создания Места Стоянки*.

Стойкая Мысль

Rigid Thinking
(Очарование/Обаяние)

Сфера: Порядок

Диапазон: 60 ярдов **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1 раунд / уровень **Время Активирования: 1 турн**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная защита: Есть.**

Стойкая Мысль может быть использовано только на существо с Интеллектом 3 или больше. Существу позволяется инстинктивная защита.

Существо, зачарованное *Стойкой Мыслью*, является способным выполнять любое действие, отличное от того, которое выполняло до вступления заклинания в силу. Разум существа просто не может останавливаться на другом варианте действия - он замораживается на единственную мысль и не может меняться даже при смене обстоятельств. Таким образом, воин, сражающийся кобольдом, игнорирует прибытие бихолдера, а вор, открывающий замок, не примет во внимание приход трех охранников.

Зачарованное существо не повторяет действия механически; оно - не автомат. Он не будет продолжать обстреливать из лука дракона, если тот убегает от стрел, он выберет другие средства нападения на дракона, но будет только нападать на него.

Если заклинатель кастовал заклинание, когда *Стойкая Мысль* вступила в силу, он не будет пытаться повторить заклинание (если заклинание не запомнилось больше чем однажды). Заклинатель, однако, посвятит все свое внимание к цели своих заклинания, пока цель не будет выполнена (например, если заклинатель нападал на существо, он продолжит нападать на него; если заклинатель пробовал открывать дверь, он продолжит открывать ее, пока она не откроется).

Заклинание заканчивается, когда существо выполняет его цель (то есть со смертью кобольда или открытием замка) или при окончании продолжительности заклинания.

Телепатия

Telepathy

(Предсказание, Изменение)

Сфера: Мысль

Диапазон: 30 ярдов Компоненты: V, S
Продолжительность: 1 ход + 2 раундов/уровень **Время Активирования: 5**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная защита: Есть.**

Это заклинание устанавливает прямой, двухсторонний ментальный контакт между жрецом и отдельным персонажем. Контактер должен иметь, по крайней мере Интеллект 5, для того, чтобы заклинание вступило в силу. Во время действия заклинания два контактера могут связываться бесшумно и быстро, независимо от того, разговаривают ли они оба хотя бы на одном языке.

Телепатия не дает или доступ к прочим мыслям, воспоминаниям, или эмоциям. Контактеры могут только «слышать» мысли, активно «посылаемые» партнером.

Связь разума с разумом приблизительно в четыре раза быстрее устной связи. Уровень сложности передаваемого сообщения - только то, что передано словами. Жесты, движения и язык тел не могут быть сообщены.

Жрец может устанавливать отдельный «телепатический канал» многим индивидуумам. Каждый контакт устанавливается через отдельное использование заклинания. Нет никакой связи между каналами. Например, жрец Балфас телепатически связался с воином Алрой и вором Зимором, дважды использовав это заклинание. Балфас может сообщить отдельную мысль и Алре, и Зимору, но Алра и Зимор не смогут связаться друг с другом. Балфас может «нацелить» мысль так, чтобы только один из двух партнеров получил ее.

Если жрец использует это заклинание на сопротивляющейся жертве (например, если жрец хочет бесшумно угрожать или насмехаться над жертвой), жертва получает инстинктивную защиту против заклинания. Согласные на заклинание не делают инстинктивную защиту.

Свинцовый барьер толщиной больше чем ½" полностью блокирует *Телепатию*.

Ускорение Лечения
Accelerate Healing

(Изменение)

Сфера: Время

Диапазон: Прикосновение **Компоненты: V, S**
Продолжительность: 1-4 дня **Время Активирования: 1 турн**
Область поражения: 1 существо **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание позволяет зачарованному существу получать естественное лечение в виде удвоенного обычного количества хитпойнтов в течение 1-4 дней. Другими словами, персонаж, зачарованный *Ускорением Лечения*, восстанавливает 2 хитпойнта в день обычного отдыха или 6 хитпойнтов в день, отдыхая в кровати. Заклинание не имеет никакого влияния на микстуры лечения или другие волшебные формы лечения.

Чистка Невидимости

Invisibility Purge
(Защита)
Сфера: Стражи
Диапазон: 30 ярдов **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 турн / уровень **Время Активирования: 1 турн**
Область поражения: 10-футовый квадрат/священник **Инстинктивная защита: Нет**

Все невидимые существа, входящие в область, зачарованную *Чисткой Невидимости*, немедленно станут видимыми. Заклинания невидимости не подействуют в пределах границ очарованной области, а волшебные устройства типа микстур невидимости не функционируют. Существа с естественной способностью стать невидимости не способны использовать эту способность в пределах области поражения. Невидимые объекты, которые вносят в зачарованную область, также станут видимыми.

Невидимые существа или люди в пределах области поражения, когда произнесена Чистка Невидимости, остаются невидимыми; однако, если эти существа выходят из области поражения и позже заново входят, они немедленно становятся видимыми. Такие существа также теряют любую естественную способность стать невидимым, пока они остаются в пределах области поражения.

Существо, употребляющее микстуру невидимости вне охраняющейся области, обычно становится невидимой, но становится видимой, когда входит в область поражения; если продолжительность микстуры невидимости еще не истекла, когда он выходит из области поражения, он снова становится невидимым вне области.

Существа, невидимые в их естественном состоянии или не имеющие никакой видимой формы (типа невидимых призраков) не затрагиваются этим заклинанием.

Материальные компоненты - святой символ жреца и серебряное зеркало не больше, чем три дюйма в диаметре.

Чистка Невидимости может быть прочитано как кооперативное магическое заклинание. Потенциал этого заклинания может быть увеличен, если несколько жрецов используют его одновременно. Продолжительность заклинания тогда равна одному ходу за каждый уровень наиболее мощного жреца, плюс один ход для каждого помогающего жреца. Каждый жрец также увеличивает область поражения на один 10'x 10' квадрат (эти области должны быть смежны). Таким образом, жрец 9-й уровня и два жреца 5-й уровня мог бы создать 30'x 10' область *Чистки Невидимости*, имеющую продолжительность в 11 турнов.

Чтение Момента

Moment Reading
(Предсказанию)
Сфера: Числа
Диапазон: 0 Компоненты: V, S, M.
Продолжительность: Мгновенно **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: Специально **Инстинктивная защита: Нет**

Это заклинание позволяет жрецу определять «настоящее течение» - другими словами изучать «силу», которая является доминирующей в настоящее время. Чтобы использовать заклинание, жрец определяет ряд случайных чисел и затем изучает узор, содержащийся в той веренице чисел. Этот узор содержит информацию относительно текущих условий.

В игровых терминах, когда это заклинание произнесено, Данжон Мастер сообщает игроку жреца одно слово или короткую фразу (не больше, чем пять слов) в описание «состояния» ситуации. Примеры подходящих «состояний» - «неизбежная опасность» (Данжон Мастер знает, что дракон приближается к области); «мир и спокойствие» (лес, в котором лагерь PC может выглядеть угрожающе, но область фактически свободна от злого влияния) или «предательство» (один из наемников PC - шпион их врага). Данжон Мастер может делать этот комментарий загадочным, но он всегда должен быть точен и содержать некоторую полезную информацию.

Это заклинание не имеет точной области поражения. Результат *Чтения Момента* будет всегда касаться жреца и кого-либо еще в его непосредственной близости, но определение «близости» меняется в зависимости от обстоятельств. Например, состоянием момента могла бы быть «серьезная опасность», если жрец входит в территорию дракона, нападающего на незваных гостей, как только увидит их.

Состояние момента всегда применимо лично к жрецу. Например, даже если жрец относится к нации, которой грозит война с соседом, это состояние не будет обозначаться в состоянии момента, если жрец не вовлечен лично (если он в настоящее время на пути армии вторжения, например).

Использование этого заклинания имеет тенденцию «портить» последующие использования того же самого заклинания, если они не разделены минимальным отрезком времени. Если жрец использует это заклинание дважды за 12 часов, повторное чтение дает тот же самый результат как первое, независимо от фактической ситуации. Но если другой жрец использует заклинание до 12 часов после использования заклинания первым жрецом, он получает верный результат.

Материальный компонент - набор из 36 маленьких дисков, сделанных из полированной кости, с выгравированными рунами чисел. Эти диски не разрушаются при активировании.

Чтение Памяти

Memory Read
(Предсказанию)

Сфера: Мысль

Диапазон: 5 ярдов — Компоненты: V, S, M.
Продолжительность: 1 раунд / уровень — **Время Активирования: 1 раунд**
Область поражения: 1 существо — **Инстинктивная защита: Есть.**

Это заклинание позволяет жрецу читать память отдельного субъекта. Жрец ощущает воспоминания с той же самой интенсивностью, что и жертва. Время, требуемое для прочтения памяти - пятидесятая часть реальной продолжительности читаемого события. Таким образом, жрец может читать память о случае, продолжавшемся в течение одного часа, немногим больше одного раунда. Жертва ощущает воспоминания одновременно (в то же самое время) с чтением памяти заклинателем.

Жертва должна иметь счет Интеллекта 5 или больше и должна оставаться в пределах действия заклинания в течение времени, необходимого для чтения необходимого из ее памяти. Жрецы могут использовать это заклинание на находящихся без сознания, спящих, *held* или *парализованных* существ.

Жертва получает инстинктивную защиту, когда жрец использует заклинание (эта инстинктивная защита позволяется, даже если жертва спит или иначе не осознает попытку). Кроме того, если память, рассматриваемая жрецом, держится жертвой в секрете или жертва пытается это забыть, то жертва получает + 5 премии к инстинктивной защите. Если память, которую жрец желает рассмотреть - старше шести месяцев, жертва получает вторую инстинктивную защиту, с премиями, в зависимости от давности памяти, следующим образом:

Давность Памяти	**Премия**
6-12 месяцев	0
От 1 до 4 лет	+ 1
5 лет или больший промежуток	+ 3

Если жертва преуспевает в любой из этих инстинктивных защит, заклинание терпит неудачу.

Это заклинание создает ментальную потерю на жреце, заставляя его временно терять 1-3 единицы Конституции. Они могут быть восстановлены только после восьми часов отдыха. Заклинание не может быть использовано снова, пока конституция жреца не восстановлена.

Материальный компонент - маленький кусок льняной ткани с нитями золота, вплетенными в нее. Он используется в течение активирования.

Эффективная Стража от Монстра

Efficacious Monster Ward
(Защита)

Сфера: Стражи

Диапазон: 30 ярдов — **Компоненты: V, S, M.**
Продолжительность: 1 раунд / уровень — **Время Активирования: 3**
Область поражения: 10-футовый куб / уровень — **Инстинктивная защита: Есть.**

Это заклинание запрещает монстрам с 2 или меньшим количеством Hit Dice вход в область действия заклинания. Таким существам позволяется инстинктивная защита; успех указывает, что они избегают эффектов заклинания и способны войти в область действия заклинания.

Заклинание воздействует на кубическую область, чьи стороны равняются уровню заклинателя умноженному на 10 футов (например, заклинатель 9-й уровня мог бы заколдовать область с объемом 90' x 90' x 90').

Монстры в пределах области действия заклинания, после его применения, не затрагиваются; однако, если они оставляют область действия заклинания, то не могут возвращаться. Монстры вне области действия заклинания могут швырять камни, копья и другое метательное оружие в цели внутри, а также использовать заклинания на охраняемую область.

Материальные компоненты - святой символ жреца и щепотка соли.

ГЛАВА 4: ТАБЛИЦЫ ВОЛШЕБНЫХ ИЗДЕЛИЙ

Таблица 4: МИКСТУРЫ И МАСЛА

D20 Бросок	Изделие	XP Ценность
1-4	Аромат Снов	300
5-6	Свернутая Смерть	750
7-12	Охрана от Насекомых Мурдока	200
13	Масла Неуязвимости к Элементному Плану	5,000
14-15	Масло Сохранения	750
16-17	Микстура Управления Элементалом	600
18-20	Афродизиак Стареллы	250

Таблица 5: КОЛЬЦА

D20 Бросок	Изделие	XP Ценность
1-3	Несчастья	--
4-6	Защиты (W)	2,000
7-8	Бюрократическое Волшебство (W)	--
9-11	Элементная Метаморфоза	3,000
12-14	Сила духа	1,000
15-17	Случайность (P)	--
18-20	Сопротивляемость (W)	1,000

Таблица 6: ЖЕЗЛЫ, ПОСОХИ, ПАЛОЧКИ

D20 Бросок	Изделие	XP Ценность
1-4	Жезл Искажения	5,000
5-6	Посох Элементов (W)	10,000
7-12	Палочка Коридоров	4,000
13-14	Палочка Элемента Transmogrification	2,000
15-17	Палочка Неуместных Объектов	2,000
18-20	Палочка Кармана Главного Материального Плана	5,000

Таблица 7: РАЗНАЯ МАГИЯ: Книги, Энциклопедии, Руководства, Тома

D20 Бросок	Изделие	XP Ценность
1-7	Руководство Догматических Методов	-
8-16	Том Мистических Уравнений (P)	1,000
17-20	Каталог Тримии по Артефактам Внешних Планов (W)	12,000

Таблица 8: РАЗНАЯ МАГИЯ: Драгоценные камни, Драгоценности, Талисманы

D20 Бросок		XP Изделие	Ценность
1-2	Амулет Продления (W)	1,000	
3-4	Амулет Дальнобойности (W)	1,000	
5-6	Амулет Лидерства	5,000	
7	Амулет Магической сопротивляемости	5,000	
8	Амулет Влияния Metaspell (W)	3,000	
9-10	Амулет Бесконечной Молодости	2,000	
11	Брошка Онемения Числа	4,000	
12	Драгоценный камень Возмездия	2,000	
13-14	Медальон Обмена Заклинания (W)	3,000	
15-16	Ожерелье Улучшения Памяти	1,000	
17-18	Скарабей Неуверенности	1,000	
19-20	Талисман Запоминания (W)	1,000	

Таблица 9: РАЗНАЯ МАГИЯ: Наручи, Перчатки, Шляпы, Одежды

D20 Бросок		XP Изделие	Ценность
1-4	Наручи Размахивания	3,000	
5-8	Мех Теплоты	5,000	
9-12	Перчатки Реглара Свободы	3,000	
13-16	Одежда Повторения{*копии*} (P, W)	6,000	
17-20	Школьная Железная шапка (W)	2,000	

Таблица 10: РАЗНАЯ МАГИЯ: Мешки, Бутылки, Мешочки, Контейнеры

D20 Бросок		XP Изделие	Ценность
1-3	Мешок Костей (P)	3,000	
4-8	Flatbox	5,000	
9-13	Фляга Сохранения	500	
14-15	Идентификатор Нефрадины (W)	1,000	
16	Портманто Тенсера Бережливости (W)	6,000	
17-20	Бутылка Мысли	1,000	

Таблица 11: РАЗНАЯ МАГИЯ: Свечи, Чистят, Мази, Камни

D20 Бросок		XP Изделие	Ценность
1-3	Свеча Благожелательности	750	
4-5	Порошок Затупления Памяти	1,000	
6-7	Порошок Черной Завесы	1,000	
8-9	Порошок Coagulation	500	
10-11	Порошок Сердца Героя	750	
12-13	Порошок Магического Обнаружения	1,000	
14-15	Порошок Пучезмы Съедобных Объектов	1,000	
16-19	Бальзамы Далекого Наблюдения	1,000	
20	Деформировать Мрамор	5,000	

Таблица 12: РАЗНАЯ МАГИЯ: Домашние Изделия, Инструменты, Музыкальные Инструменты

D20 Бросок		XP Изделие	Ценность
1	Тигель Плавления (W)	1,000	
2-3	Everbountiful Чайник Супа	1,000	
4	Горн Металлов Защиты	10,000	
5	Стакан Сохраненных Слов	2,000	
6	Рог Доблести	5,000	
7	Песочные часы Огня и Льда (W)	2,000	
8	Линза Чтения Скорости	500	
9-10	Ступка Обсидиана Лорловеима и Пестик	500	
11	Зеркало Задержания	1,200	
12	Зеркало Простой Порядка	-	
13	Котел Мордома Воздуха	3,000	
14	Яйцо Философа (W)	1,000	
15	Кирка Земного Разделения	5,000	
16-17	Замки Ски и задвижки	1,000	
18-19	Гобелен Охраны Болезни	2,000	
20	Поливание Званна Может (P)	1,000	

Таблица 13: РАЗНАЯ МАГИЯ: Сверхъестественный Материал

D20 Бросок		XP Изделие	Ценность
1	Воздушные Споры	500	
2	Палитра Звонка Идентичности	1,000	
3	Коготь Магии, крадущей (W)	3,500	
4	Контракты Nepthas	1,000	
5	Кристаллический Попугай	1,500	
6	Размерная Шахта	-	
7	Комната Дезинтеграции	5,000	
8	Элементный Компас	10,000	
9	Шар Очистки (P)	500	
10	Шар Ясности (P)	500	
11	Знамя Порядка (Wr)	5,000	
12	Дорога Жидкости	500	
13	Туманная Палатка	2,000	
14	Телега Мыши	3,500	
15	Портативное Каноэ	2,000	
16	Призма Раскола Света	1,500	
17	Перо Порядка	7,000	
18	Седло Полета	4,000	
19	Комната Телепортации	10,000	
20	Бомба Времени	1,000	